ALDAY

Producte Super 3 recomanat

JAUME NEXT

Manual d'Instruccions
Manual de Instrucciones

startright

30300 CAT

INTRODUCCIÓ

JAUME NEXT és una valuosa eina amb sofisticades activitats que ajuden al desenvolupament del nen. El seu caràcter trilingüe català-castellà-anglès permet que el nen aprofundeixi en el seu idioma matern per mitjà de nombroses activitats de gramàtica, ortografia i lèxic, i iniciar-se en altres idiomes, a través d'activitats que aborden les bases del castellà i de l'anglès, incloent-hi moltes activitats d'ortografia, aprofundiment en el lèxic i alguns apartats de gramàtica.
Jaume Next també està dotat de moltes activitats de matemàtiques per a un aprenentatge i pràctiques inexhauribles, de molts jocs i eines que li permetran entrar en contacte amb les activitats pròpies dels ordinadors.
Jaume Next inclou, com a gran novetat, la possibilitat de fer servir una sèrie de cartutxos i llibres complementaris. Aquesta unitat disposa de tres cartutxos i dos Llibres Complementaris a color.

NOTA IMPORTANT:

Atesa l'edat dels nens als quals està adreçat aquest producte, i tenint en compte la formació curricular pròpia de la seva edat, així com la lògica adequada per a l'aprenentatge de determinades matèries a aquesta edat, s'ha arribat al compromís següent pel que fa als accents:

- En la major part dels casos s'han omès els accents de tots els textos escrits en majúscules, per facilitar la tasca del nen. Per tant, si una activitat es fa en majúscules no s'utilitzaran els accents.
- El seu ús s'ha omès per a la realització de les activitats que cal fer en majúscules. Per tant, es consideraran correctes ÚNICAMENT les respostes escrites sense accent, ja que el desconeixement de l'accentuació és normal en aquesta edat del nen.

INSTAL·LACIÓ DE LES PILES

1. Calen quatre piles del tipus "AA" (LR06). Recomanem fer servir piles alcalines.
2. Feu servir un tornavís per obrir la tapa del compartiment de piles, situada a la part posterior de Jaume Next (figura 1).
3. Instal·leu les piles com indiquen els símbols de polaritat (+ i –) que hi ha marcats dins el compartiment de les piles (figura 2).
4. Assegureu-vos que heu tancat fermament la tapa del compartiment.

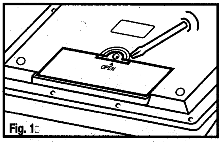


Fig. 1

INTRODUCCIÓN

JAUME NEXT es una valiosa herramienta con sofisticadas actividades que ayudan al desarrollo del niño. Su carácter trilingüe catalán-castellano-inglés, permite al niño una profundización en su idioma materno, mediante múltiples actividades de gramática, ortografía y léxico, así como iniciarse en otros idiomas, mediante actividades que abordan las bases del castellano y del inglés, incluyendo múltiples actividades de ortografía, profundización del léxico y algunos apartados de gramática.
Asimismo, Jaume Next está dotado de múltiples actividades de matemáticas, para un aprendizaje y prácticas inagotables, y de múltiples juegos y herramientas que le permitirán entrar en contacto con las actividades propias de los ordenadores.
JAUME NEXT incluye como gran novedad, la posibilidad de usar una serie de Cartuchos y Libros complementarios. Esta unidad dispone de 3 Cartuchos y dos Libros Complementarios a color

NOTA IMPORTANTE:

Dada la edad de los niños a los que está dirigido este producto, y teniendo en cuenta la formación curricular propia de su edad, así como la lógica adecuada para el aprendizaje de determinadas materias a esta edad, se ha llegado al siguiente compromiso en torno a los acentos:

- En la mayor parte de los casos se han omitido los acentos de los textos escritos en mayúsculas, para facilitar la labor del niño. Así, si una actividad se desarrolla en mayúsculas no se usarán los acentos.
- Su uso se ha omitido para el desarrollo de las Actividades desarrolladas en Mayúsculas, considerándose correctas SÓLO las respuestas escritas sin acento, ya que el desconocimiento de dicha acentuación es normal a esta edad del niño.

INSTALACIÓN DE PILAS

1. Se requieren 4 pilas tipo "AA" (LR06). Recomendamos pilas alcalinas.
2. Abra la tapa del compartimento de pilas situada en la parte trasera de Jaume Next usando un destornillador. (Figura 1).
3. Instale las pilas según la polaridad indicada por los símbolos (+ y –) dentro del compartimento de pilas. (Figura 2)
4. Asegúrese de que cierra la tapa del compartimento firmemente.

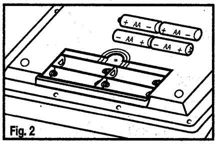


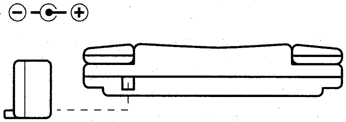
Fig. 2

Observacions:

- Si el so es debilita o la pantalla s'enfosqueix, poseu-hi piles noves.
- No deixeu mai piles usades o mig usades dins la joguina.
- Si no heu de fer servir la joguina durant una setmana o més, traieu-ne les piles.
- No feu servir piles recarregables.
- No barregeu piles noves i usades.
- No barregeu piles alcalines, estàndard (carboni-zinc) o recarregables (níquel-cadmi).
- La memòria de l'ordinador s'esborrarà quan traieu les piles del compartiment.

ADAPTADOR AC:

- Feu servir un adaptador estàndard de 6 V 300 mA de centre positiu. Hi ha adaptadors específics de la marca ALDAY, especialment dissenyats per a tots els ordinadors de la marca.
- Connecteu la clavilla de força a l'endoll de 6V DC que hi ha a la part posterior de la unitat. Aquesta operació s'ha de fer amb l'ordinador apagat.
- Connecteu l'adaptador a un endoll de la paret.



PRECAUCIONS

–L'adaptador elèctric no és una joguina.
–Feu servir únicament l'adaptador recomanat.
–No agafeu l'adaptador de corrent amb les mans mullades.
–No forceu ni doblegueu el cable, ni el feu malbé de cap manera.
–No permeteu que els nens menors de tres anys manipulin o juguin amb l'adaptador.
–Per desenganxar l'adaptador agafeu-lo adequadament, no estireu mai el cable.
–No feu servir l'adaptador si penseu que pot estar danyat.
–Desconnecteu l'adaptador de corrent quan no l'hàgiu de fer servir.
–No trepitgeu ni aixafeu el cable de l'adaptador amb cap objecte.

FUNCIONAMENT GENERAL:

El ratolí

El ratolí generalment serveix per seleccionar una activitat o categoria. Disposa de dos polsadors que tenen les funcions de la tecla "Enter". Així, quan s'indiqui que cal prémer la tecla "Enter", aquesta acció pot fer-se també amb el ratolí.
Així mateix, el ratolí substitueix les tecles direccionals en les activitats de dibuix movent el punter per tota la pantalla.
El ratolí tàctil, disponible a sota del teclat, disposa d'una tecla central que fa també les funcions de la tecla "Enter".

Observaciones:

- Si el sonido se debilita o la pantalla se oscurece, poner pilas nuevas.
- No dejar nunca pilas usadas o a medio usar dentro del juguete.
- Si el juguete no fuera a usarse durante una semana o más, retirar las pilas.
- No usar pilas recargables.
- No mezclar pilas nuevas y usadas.
- No mezclar pilas alcalinas, estándar (Carbono-Cinc) o recargables (Níquel-Cadmio).
- La memoria del Ordenador se borrará al retirar las pilas del compartimento.

ADAPTADOR AC:

- Use un adaptador estándar de 6V 300mA-centro positivo. Existen adaptadores específicos de la marca ALDAY, especialmente diseñados para todos los ordenadores de la marca.
- Enchufe la clavija de fuerza en el enchufe de 6V DC que se encuentra en la parte posterior de la unidad. Esta operación deberá hacerse con el ordenador apagado.
- Enchufe el adaptador a un enchufe de la pared.

PRECAUCIONES

–El adaptador eléctrico no es un juguete.
–Utilizar únicamente el adaptador recomendado
–No coja el adaptador de corriente con las manos mojadas.
–No tuerza ni doble el cable, ni lo dañe de algún modo.
–No permita que los niños menores de 3 años manipulen o jueguen con el adaptador.
–Para desenganchar el adaptador cójalo adecuadamente, no estire nunca del cable.
–No utilice el adaptador si cree que puede estar dañado.
–Desenchufar el adaptador de corriente cuando no vaya a ser utilizado.
–No pise ni aplaste el cable del adaptador con ningún tipo de objeto.

FUNCIONAMIENTO GENERAL:

El Ratón

El ratón generalmente sirve para seleccionar una actividad o categoría. Dispone de dos pulsadores que tienen las funciones de la tecla "Enter".Así, cuando se indique que es necesario pulsar la tecla "Enter" ,dicha acción puede realizarse también mediante el ratón.
Así mismo, el ratón, sustituye a las teclas direccionales en las actividades de dibujo moviendo el puntero por toda la pantalla.
El ratón táctil, disponible bajo el teclado, dispone de una tecla central que hace también las funciones de tecla "Enter".

Ajustar el volum de so

JAUME NEXT disposa de dues tecles de selecció de volum de so (en el teclat i en les tecles de funció). Premeu qualsevol de les dues per seleccionar el nivell de volum que voleu, apujant-lo o abaixant-lo amb les fletxes direccionals situades sobre les lletres "F" o "J".

Cada vegada que premeu la tecla volum, Jaume tornarà a preguntar quina activitat voleu seleccionar, com si l'haguéssiu engegat de nou.

Veus

En general, quan l'ordinador estigui parlant, moltes funcions estaran inhabilitades, i per tant l'ordinador no atendrà les tecles que es premin. Caldrà, per tant, que el nen esperi que la veu acabi per poder introduir-hi dades o accedir a noves funcions.

Ajustar el volumen de sonido:

JAUME NEXT dispone de dos teclas de selección de volumen de sonido (en el teclado y en las teclas de función). Pulse cualquiera de las dos, para seleccionar el nivel volumen deseado, aumentándolo o disminuyéndolo con las flechas direccionales situadas sobre las letras "F" o "J.

Cada vez que pulse la tecla Volumen, Jaume volverá a preguntar qué actividad desea seleccionar, como si lo hubiera encendido de nuevo.

Voces:

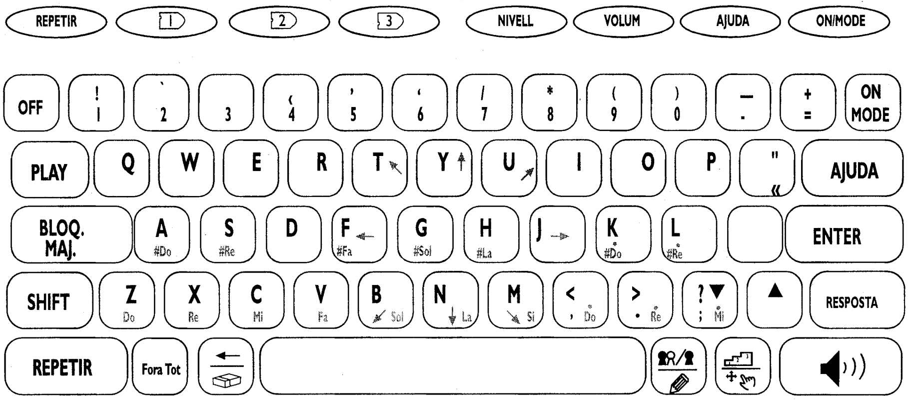
En general, cuando el ordenador esté hablando muchas de las funciones se hallarán inhabilitadas, y por tanto el ordenador no atenderá a las teclas que se pulsen. Deberá el niño por tanto, en muchos casos, esperar a que la voz finalice, para poder así introducir datos o acceder a nuevas funciones.

DISPOSICIÓ DEL TECLAT

El tecla està ordenat segons el format QUERTY, per facilitar al nen l'aprenentatge i la pràctica de l'ordre dels teclats professionals. Així mateix, disposa de diverses tecles de funció i tecles específiques per a diverses activitats, com ara funcions de dibuix, de música, etc.

DISPOSICIÓN DEL TECLADO

El teclado está ordenado en orden QUERTY, para facilitar el aprendizaje y práctica por el niño del orden de los teclados profesionales. Asimismo, dispone de diversas teclas de función y teclas especificas para diversas actividades como funciones de dibujo, de música, etc.



FUNCIONS DEL TECLAT:

ON/MODE: Serveix per engegar Jaume Next i per seleccionar o canviar d'activitat. Hi ha dues tecles per accedir a ON/MODE.

OFF: Per mitjà d'aquesta tecla podeu apagar l'ordinador.

BLOQ. MAJ. Amb aquesta tecla es fixen les majúscules de l'ordinador. Aquesta tecla és operativa per a l'activitat 80 "Agafa les Lletres" i no ho és per a la

FUNCIONES DEL TECLADO:

ON/MODE: Sirve para encender tu Jaume Next y para seleccionar o cambiar de actividad. Hay dos teclas para acceder a ON/MODE

OFF: Mediante esta tecla se apaga el ordenador.

BLOQ. MAJ: Mediante esta tecla se fijan las mayúsculas del ordenador. Esta tecla es operativa para la

resta, ja que en gairebé totes les activitats s'utilitzen les majúscules sense accentuar.

SHIFT: Feu servir aquesta tecla per accedir als segons caràcters de les tecles (situats a sobre) o, en el cas de les lletres, per escriure en majúscules o minúscules (segons que la tecla BLOQ. MAJ. estigui desactivada o activada). Com hem vist, això sols és possible en algunes activitats, ja que, en general, si l'activitat s'ha de fer únicament en majúscules, aquesta tecla ja no és operativa.

AJUDA: Explica o mostra la resposta correcta. Aquesta funció no està disponible en totes les activitats, i el grau d'ajuda que proporciona varia segons el cas. Hi ha dues tecles d'accés a l'AJUDA

REPETIR: Si premeu aquesta tecla, sentireu la darrera pregunta que ha fet Jaume Next. Hi ha dues tecles per accedir a REPETIR.

ESBORRAR: Aquesta tecla es pot fer servir per esborrar d'un en un els caràcters introduïts. Per esborrar tot el contingut introduït o seleccionat, feu servir la tecla "FORA TOT".

NIVELL: Moltes activitats disposen de diversos nivells de dificultat. En aquest cas, quan entreu a l'activitat, Jaume Next informarà el jugador del nivell que ha escollit per defecte, que serà el mateix en què es va realitzar l'activitat anterior. Si durant el joc el nen vol canviar de nivell de dificultat, podrà fer-ho prement la tecla "NIVELL", i seleccionant el nivell que vulgui. Hi ha activitats que no disposen de nivells, i si premeu la tecla "NIVELL", no us apareixerà el menú, sinó un text informatiu a la pantalla. Hi ha dues tecles d'accés a NIVELL.
Seleccioneu el nivell usant els nombres, les fletxes o el ratolí.

JUGADOR: Feu servir aquesta tecla per seleccionar si juguen un o dos jugadors. Si en seleccioneu dos, l'ordinador farà les preguntes d'un en un a cada jugador i després farà una comparació dels resultats.

Tecles "DIBUIXAR", "MOURE" I "ESBORRAR". Aquestes tres tecles són operatives en l'activitat de Dibuix.

PLAY: Si es prem aquesta tecla se reprodueix música en l'activitat 68 (Música) o el que s'ha compost en l'activitat 69 (Piano). A més, es reprodueixen els programes realitzats en l'activitat 72 (Programació).

Volum: Amb aquesta tecla es pot seleccionar el nivell del volum de so. Hi ha dues tecles d'accés a VOLUM.

La tecla es pot fer servir, a més, per llegir frases de la manera següent:
En aquelles activitats en què una frase llarga recorre la pantalla, quan es prem aquesta tecla se n'accelera l'avanç.

Actividad 80 "Agafa les Lletres" y no en las demás ya que en casi todas las actividades se usan las mayúsculas y sin acentos.

SHIFT: Utilice esta tecla para acceder a los segundos caracteres de las teclas (los situados encima) o, en el caso de las letras, para escribir dicha letra en mayúsculas o en minúsculas (según si la tecla BLOQ. MAYUSC. está desactivada o activada). Como hemos visto esto último es sólo posible en ciertas Actividades, ya que en general, si la actividad debe desarrollarse sólo en Mayúsculas, esta tecla ya no es operativa

AJUDA: Explica o muestra la respuesta correcta. Esta función no está disponible en todas las actividades, y el nivel de ayuda proporcionada variará según el caso. Hay dos teclas de acceso a la tecla AJUDA

REPETIR: Pulsando esta tecla, se oirá la última pregunta realizada por Jaume Next. Hay dos teclas de acceso a la tecla REPETIR.

ESBORRAR: Se puede utilizar esta tecla para borrar, de uno en uno, los caracteres introducidos. Para borrar todo el contenido seleccionado utilice la tecla "FORA TOT".

NIVELL: Muchas Actividades disponen de varios niveles de dificultad. Cuando así sea, al entrar en la actividad, JAUME NEXT informará al jugador del nivel que ha escogido por defecto, que será el del nivel en el que se desarrolló la actividad anterior. Si durante el juego el niño desea cambiar de nivel de dificultad, podrá hacerlo tecleando la tecla "Nivel", y seleccionando el nivel que desee. Hay Actividades que no disponen de niveles; al teclear "Nivel" no aparecerá el menú, sino un texto informativo en pantalla. Hay dos teclas de acceso a NIVEL.
Seleccione el nivel usando los números, las flechas o el ratón.

JUGADOR: Utilice esta tecla para seleccionar si juegan uno o dos jugadores. En el caso de seleccionar 2 jugadores, el ordenador procederá a hacer las preguntas a cada jugador de uno en uno, y luego comparará sus resultados.

Teclas "DIBUIXAR", "MOURE" Y "ESBORRAR". Estas 3 teclas son operativas en la actividad de Dibujo.

PLAY: Pulsando esta tecla se reproduce música en la actividad 68 (Música) o lo que se ha compuesto en la actividad 69 (Piano). Además se reproducen los programas realizados en la actividad 72 (Programación)

VOLUM: Mediante esta tecla se puede seleccionar el nivel del volumen de sonido. Hay dos teclas de acceso a "VOLUMEN".

LA TECLA se puede utilizar además para leer frases de la siguiente manera:

En les activitats que presenten tres opcions el text de les quals excedeix la pantalla, situant-se sobre l'opció desitjada i amb aquesta tecla es pot recórrer la pantalla i llegir l'opció completa.

Les tecles direccionals AMUNT I AVALL són útils per moure's entre les categories (següent i anterior), entre les activitats de cada categoria o fins i tot en moltes activitats (per avançar o retrocedir).

RESPOSTA: Aquesta tecla proporciona la resposta correcta a la pregunta realitzada.

Caràcters del teclat: Amb les tecles del teclat es poden escriure la major part dels caràcters existents, incloent-hi accents, tant oberts com tancats, apòstrof, dièresi, signes d'interrogació i exclamació, signes de puntuació, cometes, nombres i símbols matemàtics, etc.

En aquellas Actividades en que una frase larga recorre la pantalla, al usarla se acelera su avance. En las Actividades que presentan 3 opciones cuyo texto excede la pantalla, situándose sobre la opción deseada y con esta tecla se puede recorrer la pantalla y leer la opción completa.

LAS TECLAS ARRIBA Y ABAJO son útiles para moverse entre las categorías (siguiente y anterior), las Actividades de cada categoría o incluso en muchas Actividades para avanzar o retroceder). Las teclas son útiles para moverse entre las letras en determinadas actividades.

Resposta: Proporciona la respuesta correcta a la pregunta realizada.

Caracteres del teclado: Mediante las teclas del teclado se pueden escribir la mayor parte de los caracteres existentes, incluyendo acentos, tanto abiertos como cerrados, apóstrofes sajonas, diéresis, signos de interrogación y admiración, signos de puntuación, comillas, números y símbolos matemáticos, etc.

INSTRUCCIONS D'ÚS

Com s'ha de posar l'ordinador en funcionament

Per engegar l'ordinador cal prémer "ON/MODE". Per apagar-lo heu de prémer la tecla "OFF".
Si no premeu cap tecla durant tres minuts, Jaume Next s'apagarà automàticament, a fi d'evitar un consum de piles innecessari.

Selecció d'activitats

Jaume Next mostra un menú inicial perquè escolliu entre les diverses categories. Aquestes es mostren seqüencialment a la pantalla. Situeu-vos sobre la categoria que voleu amb les tecles del ratolí cap amunt o cap avall per moure-us entre aquestes, confirmeu-ho prement la tecla "ENTER". Podeu moure-us entre categories prement las fletxes direccionals cap amunt i cap avall situades sobre les lletres "Y" i "N".
Un cop seleccionada una categoria, es mostren seqüencialment els títols de les activitats que inclou. Poseu-vos sobre l'activitat que voleu i premeu "ENTER" per iniciar-la. Per moure-us entre les activitats incloses en una categoria, feu servir les fletxes direccionals cap amunt i cap avall, com s'ha explicat més amunt.
La manera més directa d'accedir a les activitats és prémer la tecla "ON", escriure directament el número de l'activitat que vulgueu i prémer "ENTER" per confirmar.

MODO DE EMPLEO

Cómo poner el ordenador en funcionamiento

Para encender el ordenador pulsar "ON/MODO". Para apagarlo pulsar la tecla OFF.
Si no pulsa ninguna tecla durante un periodo de 3 minutos Jaume Next se apagará automáticamente, con objeto de no realizar un consumo de pilas innecesario

Selección de actividades:

Jaume Next mostrará un menú inicial mediante el cual elegir entre las distintas categorías. Estas se mostrarán secuencialmente en pantalla. Sitúese sobre la categoría deseada utilizando las teclas del ratón arriba o abajo para moverse entre ellas, y pulsando la tecla "Enter" para confirmar. Puede moverse entre categorías pulsando las flechas direccionales de arriba y abajo situadas sobre las letras "Y" y "N"
Una vez seleccionada una categoría, se mostrarán secuencialmente los títulos de las Actividades que dicha categoría incluye. Colóquese sobre la Actividad que desee y pulse "Enter" para iniciarla. Para moverse entre las Actividades incluidas en una categoría use las teclas arriba y abajo como se ha explicado antes.
La forma más directa de acceder a las Actividades es pulsar la tecla ON y escribir directamente el número de la Actividad deseada, pulsando "Enter" para confirmar.

Tecles d'accés directe

Són les tecles que es troben sobre el teclat. Amb aquestes tecles s'accedeix directament a funcions diverses del teclat i a certes activitats relacionades amb els cartutxos. Per a les funcions Repetir, Nivell, Volum, Ajuda i ON/Mode es poden fer servir indistintament aquestes tecles o les del teclat. Les tecles Cartutx 1, Cartutx 2 i Cartutx 3 ens permeten accedir directament a aquestes activitats (un cop el cartutx corresponent està instal·lat en la ranura).

Cartutxos:

Per practicar amb l'"ANNEX 1: DICCIONARI"; "ANNEX 2: CONTES" i "ANNEX 3: TRIVIAL", has d'introduir els cartutxos corresponents en la ranura situada a la part dreta de l'ordinador i prémer la tecla que permet l'accés a cadascun d'aquests cartutxos. Aquesta unitat disposa de 3 cartutxos i 2 llibres complementaris.

Els cartutxos es poden introduir en la ranura en qualsevol moment del joc. Per accedir a les activitats associades a cada cartutx, cal fer servir posteriorment les tecles d'accés directe o el menú de categoria amunt i avall.

Paràmetres i joc amb les activitats:

La majoria de les activitats disposen d'una pantalla inicial on s'indica l'objectiu de l'activitat, perquè el nen sàpiga en què consisteix l'activitat en cada cas. Aquesta pantalla estarà visible durant uns segons. Si voleu passar a la pantalla següent, heu de prémer "ENTER" en qualsevol moment.

Així mateix es mostrarà al nen una pantalla de "Paràmetres" on s'indica el nombre de jugadors i el nivell en què es desenvolupa l'activitat. Si voleu canviar aquests "Paràmetres", feu servir les tecles de "Nivell" o "Jugueu". Aquest canvi es pot fer en qualsevol moment al llarg del joc.

Tot seguit, un cop examinades les dues pantalles inicials, es formularà la primera pregunta.

En el joc disposeu, en general, de fins a dues opcions per respondre correctament. Si en la primera ocasió us equivoqueu, Jaume Next us donarà una segona oportunitat, i si torneu a fallar, us proporcionarà la resposta correcta.

En alguns casos, i atesa la naturalesa del joc, només disposareu d'una oportunitat.

Cada joc té el seu sistema de puntuació, però, en general, després de 10 preguntes se us proporciona una orientació de com ho heu fet, avaluant-vos en funció de tres categories: MOLT BÉ , BÉ i PROVA UN ALTRE COP.

Teclas de acceso directo

Son las teclas que se encuentran sobre le teclado. Mediante estas teclas se accede directamente a funciones diversas del teclado y a ciertas Actividades relacionadas con los Cartuchos. Para las funciones Repetir, Nivel, Volumen, Ayuda, ON/Modo se pueden usar estas teclas o las del teclado indistintamente. Las teclas Cartucho 1, Cartucho 2 y Cartucho 3 nos permiten acceder a dichas Actividades directamente (una vez el correspondiente cartucho está instalado en la ranura).

Cartuchos:

Para practicar con el "ANEXO 1: DICCIONARIO"; "ANEXO 2: CUENTOS" y "ANEXO 3: TRIVIAL", deberás introducir los cartuchos correspondientes a los mismos, en el orificio situado en la parte derecha del ordenador y pulsar la tecla que permite el acceso a cada uno de ellos. Esta unidad dispone de 3 cartuchos y 2 Libros Complementarios.

Los cartuchos pueden ser introducidos en la ranura en cualquier momento del juego. Para acceder a las Actividades asociadas a cada cartucho se debe posteriormente usar las teclas de acceso directo o el menú de categoría arriba y abajo.

Parámetros y juego con las actividades:

La mayoría de las Actividades disponen de una pantalla inicial en la que se le indica el objetivo de la Actividad, para que el niño sepa en qué consiste la Actividad en cada caso. Esta pantalla durará unos segundos en pantalla. Si quiere pasar a la siguiente, basta con que pulse "Enter" en cualquier momento.

Asimismo se mostrará al niño una pantalla de "Parámetros", en la que se indica el número de jugadores y el nivell en que se desarrollará la Actividad. Si desea cambiar dichos "Parámetros" utilice las teclas de "Nivell" o "Jugad.". Este cambio puede realizarse en cualquier momento a lo largo del juego.

Inmediatamente después de examinadas las 2 pantallas iniciales, se producirá la primera pregunta.

En el juego se disponen, en general, de hasta 2 opciones para responder correctamente. Si no se acierta en la primera ocasión, Jaume Next da una segunda oportunidad, y en caso de no acertar, proporcionará la respuesta correcta.

En algunos casos, y dada la naturaleza del juego, sólo se dispondrá de una oportunidad.

Cada juego tiene su sistema de puntuación, pero en general, tras 10 preguntas se nos proporcionará una orientación de cómo lo hemos hecho, evaluándonos en función de tres categorías: MOLT BÈ , BÈ Y PROVA UN ALTRE COP.

DESCRIPCIÓ DE LES ACTIVITATS

CATEGORIA "CATALÀ"

NOTA: En aquesta categoria, en general, s'utilitzaran paraules parlades en el nivell 1, i per a les paraules de nivells superiors es farà només la lectura lletrejada. Així mateix, com s'ha explicat abans, les activitats es faran en majúscules sense accents (i es consideraran errònies les respostes que el porten, encara que sigui correcte).

Activitat 1: La Paraula Incompleta

JAUME mostra primer el dibuix d'un objecte i després una paraula associada a aquest dibuix a la qual li falta una lletra. Et demana que escriguis aquesta lletra i que premis "ENTER". Aquesta activitat està dissenyada per funcionar sense accents.

Activitat 2: Sobra una Lletra

JAUME mostra un dibuix seguit d'una paraula associada a aquest dibuix a la qual li sobra una lletra. Et demana que situïs el cursor sota la lletra que sobra i premis "ENTER".

Activitat 3: Corregeix la Paraula

JAUME mostra primer el dibuix d'un objecte i una paraula associada a aquest dibuix que estarà mal escrita. Et demana que corregeixis aquest error. Per avançar per les lletres sense canviar-les, fes servir el ratolí o prem les tecles .

Activitat 4: Paraula Desordenada

JAUME mostra primer el dibuix d'un objecte i una sèrie de lletres desordenades que formen la paraula associada a aquest dibuix. Et demana que escriguis aquesta paraula ordenant les lletres. JAUME no et permet escriure lletres que no formin part de la paraula que cal ordenar.

Activitat 5: Escriu la Paraula

JAUME mostra unes cel·les buides que corresponen al nombre de lletres que té una paraula oculta que hauràs de descobrir. Has d'escriure la paraula associada al dibuix que se't mostra, però aquesta vegada de forma completa (totes les lletres).

Activitat 6: El Penjat

Jaume mostra unes cel·les buides que corresponen a les lletres que hi ha en una paraula oculta que has de descobrir, però sense tenir-ne pistes prèvies. Per a això, hauràs d'anar escrivint lletres que tu creguis que hi poden estar incloses. Si prems una lletra que realment forma part de la paraula, aquesta es mostrarà en la seva posició correcta. Si no en forma part, s'anirà consumint la metxa de la bomba. Se't permeten diversos errors fins que esclati la bomba.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

CATEGORÍA: "CATALA"

NOTA: En esta categoría, en general, se utilizarán palabras habladas en el Nivel 1, usándose para las palabras de niveles superiores sólo el deletreo. Asimismo, como se ha explicado antes, las Actividades se desarrollarán en Mayúsculas sin acentos (considerándose erróneas las respuestas que lo lleven, aunque fuera correcto).

Actividad 1: La Paraula Incompleta

JAUME mostrará el dibujo de un objeto y después una palabra asociada a ese dibujo a la que le faltará una letra. Te pide que escribas dicha letra y pulses Enter. Esta actividad está diseñada para funcionar sin acentos.

Actividad 2: Sobra una Lletra

JAUME mostrará un dibujo seguido de una palabra asociada a él, a la que le sobrará una letra. Te pide que coloques el cursor bajo la letra que sobra y pulses "Enter".

Actividad 3: Corregeix la Paraula

JAUME mostrará primero el dibujo de un objeto y una palabra asociada a ese dibujo que estará mal escrita. Te pide que corrijas dicho error. Para avanzar por las letras sin cambiarlas utiliza el ratón o pulsa las teclas .

Actividad 4: Paraula Desordenada

JAUME mostrará primero el dibujo de un objeto y una serie de letras desordenadas que forman la palabra asociada a ese dibujo. Te pide que escribas esa palabra ordenando dichas letras. JAUME no te permite escribir letras que no formen parte de la palabra a ordenar.

Actividad 5: Escriu la Paraula

JAUME muestra unas celdillas vacías que corresponden al número de letras que tiene una palabra oculta que deberás descubrir. Se debe escribir la palabra asociada al dibujo que se te muestra, pero esta vez de forma completa (todas las letras)

Actividad 6: El Penjat

Jaume mostrará unas celdillas vacías que corresponden a las letras que hay en una palabra oculta que debes descubrir. Debes de descubrir de qué palabra se trata sin tener pistas previas. Para ello deberás ir escribiendo letras que tú crees pueden estar incluidas en dicha palabra. Si pulsas una letra que realmente existe en la palabra, ésta se mostrará en su posición correcta. Si no lo está, se irá consumiendo la mecha de la bomba. Se te permiten varios errores hasta que estalle la bomba.

Activitat 7: Les Mateixes Lletres

JAUME mostra una paraula. Et demana que n'escriguis una altra (que existeixi en català) amb les lletres d'aquesta paraula. Per a això, hauràs de teclejar les lletres que la componen però amb un ordre diferent.

NOTA: És possible que Jaume no accepti la nova paraula que escriguis encara que sigui correcta, ja que n'espera una altra de diferent. No és, doncs, que t'hagis equivocat, sinó que no és la paraula que Jaume busca.

Activitat 8: Sinònims

JAUME mostra una paraula a la part superior de la pantalla. Has d'escriure'n un sinònim a la part inferior de la pantalla. Algunes paraules poden tenir diversos sinònims, però com que JAUME en busca un en concret, és possible que no n'accepti alguns, que tu puguis escriure o conèixer, com a correctes (cosa que no vol dir que no ho siguin).

Activitat 9: Antònims

JAUME mostra una paraula a la part superior de la pantalla. N'has d'escriure un antònim a la part inferior de la pantalla. Pot haver-hi diversos antònims d'una paraula però, com en el cas dels sinònims, JAUME podrà rebutjar respostes que en realitat són adequades, ja que busca una resposta en concret.

Activitat 10: Joc de Refranys

Es tracta de jugar de forma similar a l'activitat 6, però en aquest cas l'objectiu és descobrir el refrany popular que es troba ocult. I cal fer-ho lletra a lletra.

Activitat 11: Falta una Paraula

JAUME mostra una frase en què falta una paraula, i tres opcions de resposta per completar la frase. Has d'escollir l'única que la completa de forma correcta, situant-te a sobre o marcant el número que té al davant, i prement "ENTER". Tens dues opcions per encertar la resposta correcta.

Activitat 12: Busca la Definició

JAUME mostra una paraula a la part superior de la pantalla, i et dóna tres possibles explicacions a la part inferior. Has de seleccionar entre aquestes quina és la definició corresponent a la paraula. Per a això, mou el cursor, situa'l sobre la que consideres que és la resposta adequada i prem "ENTER". Com que les definicions són molt llargues en alguns casos, fes servir les tecles de fletxes "J" i "F" per moure't cap avant i cap arrere.

Activitat 13: Es Busquen Paraules

Una definició recorre la part superior de la pantalla. Has d'escollir a quina de les tres opcions presentades (paraules) correspon aquesta definició.

Actividad 7: Les Mateixes Lletres

JAUME mostrará una palabra. Te pide que escribas otra palabra (que exista en catalán) con las letras de dicha palabra. Para ello, deberás teclear las letras que la componen en distinto orden.

NOTA: Es posible que Jaume no acepte la nueva palabra que escribas aunque sea correcta, ya que espera otra distinta. No será, por tanto, que estás equivocado, sino que no es la palabra que Jaume busca.

Actividad 8: Sinònims

JAUME mostrará una palabra en la parte superior de la pantalla. Debes escribir un sinónimo de esa palabra en la parte inferior de la pantalla. Algunas palabras tendrán varios sinónimos posibles, pero como JAUME busca uno en concreto, es posible que no acepte algunos de ellos, que tu puedas escribir o conocer, como correctos (lo que no quiere decir que no lo sean).

Actividad 9: Antònims

JAUME mostrará una palabra en la parte superior de la pantalla. Debes escribir un antónimo de esa palabra en la parte inferior de la pantalla. Puede haber varios antónimos de una palabra pero, como en el caso de los sinónimos, JAUME podrá rechazar respuestas que en realidad son adecuadas ya que busca una respuesta en concreto.

Actividad 10: Joc de Refranys

Se trata de jugar de forma similar a la actividad 6, pero en este caso el objetivo es descubrir el refrán popular que se halla oculto. Y hay que hacerlo letra a letra.

Actividad 11: Falta una Paraula

JAUME mostrará una frase en la que faltará una palabra y 3 opciones de respuesta para completar la frase. Debes elegir la única que la completa de forma correcta, situándote sobre ella o marcando el número que tiene delante, y pulsando "Enter". Tienes 2 opciones para dar con la respuesta correcta.

Actividad 12: Busca la Definició

JAUME mostrará una palabra en la parte superior de la pantalla, y te dará 3 posibles explicaciones en la parte inferior. Debes seleccionar entre ellas, cuál es la definición correspondiente a la palabra. Para ello, mueve el cursor colocándolo sobre la que consideras respuesta adecuada, y pulsa "Enter". Como las definiciones son muy largas en algunos casos, usa las teclas de flechas J y F para moverte adelante y atrás.

Actividad 13: Es Busquen Paraules

Una definición recorrerá la parte alta de la pantalla. Debes elegir a cuál de las 3 opciones presentadas (palabras) corresponde dicha definición.

Activitat 14: Plurals
JAUME mostra una paraula i et demana que l'escriguis en plural.

Activitat 15: Prefixos
Una definició recorre la part superior de la pantalla. A la paraula definida li falta el prefix perquè sigui correcta. Has d'escollir-lo entre els tres que se't proposen, situant-te a sobre amb el ratolí o amb les fletxes direccionals cap amunt i cap avall i prémer "ENTER".

Activitat 16: Ortografia
En aquesta activitat, circula per la part superior de la pantalla una frase amb una paraula incorrecta ortogràficament. Has de localitzar-la, situar-te a sobre i prémer "ENTER".

Activitat 17: Morfologia
A la part superior de la pantalla es mostra una paraula. Has de decidir què és morfològicament aquesta paraula, escollint entre les tres opcions que se't presenten a sota.

Actividad 14: Plurals
JAUME mostrará una palabra y te pedirá que la escribas en plural.

Actividad 15: Prefixos
Una definición recorrerá la parte alta de la pantalla. A la palabra definida le faltará el prefijo para ser correcta. Debes elegirlo de entre los 3 propuestos, situándote sobre él con el ratón o mediante las flechas arriba y abajo y pulsar "Enter".

Actividad 16: Ortografia
En esta actividad, circulará por la parte superior de la pantalla una frase, en la cual una palabra está escrita incorrecta ortográficamente. Debes localizarla, situarte sobre ella y pulsar "Enter".

Actividad 17: Morfologia
En la parte superior de la pantalla se mostrará una palabra. Debes decidir qué es morfológicamente dicha palabra, eligiendo entre las 3 opciones que se te presentan abajo.

Categoria 2: CASTELLÀ

NOTA: En aquesta categoria simplement es lletrejaran les paraules que es fan servir.

Activitat 18: La Paraula Incompleta en Castellà
JAUME mostra primer el dibuix d'un objecte i després una paraula associada a aquest dibuix a la qual li falta una lletra. Et demana que escriguis aquesta lletra i premis "ENTER". Aquesta activitat està dissenyada per funcionar sense accents.

Activitat 19: Sobra una Lletra en Castellà
JAUME mostra un dibuix seguit d'una paraula associada a aquest dibuix a la qual li sobra una lletra. Et demana que situïs el cursor sota la lletra que sobra i premis "ENTER".

Activitat 20: Corregeix la Paraula en Castellà
JAUME mostra primer el dibuix d'un objecte i una paraula associada a aquest dibuix que estarà mal escrita. Et demana que corregeixis aquest error. Per avançar per les lletres sense canviar-les, fes servir el ratolí.

Activitat 21: Paraula Desordenada en Castellà
JAUME mostra primer el dibuix d'un objecte i una sèrie de lletres desordenades que formen la paraula associada a aquest dibuix. Et demana que escriguis aquesta paraula ordenant les lletres. JAUME no et permet escriure lletres que no formin part de la paraula que cal ordenar.

Activitat 22: Escriu la Paraula en Castellà
JAUME mostra unes cel·les buides que corresponen al nombre de lletres que té una paraula oculta que

Categoría 2: CASTELLA

NOTA: En esta categoría simplemente se deletrearán las palabras que se usan.

Actividad 18: La Paraula Incompleta en Castellà
JAUME mostrará el dibujo de un objeto y después una palabra asociada a ese dibujo a la que le faltará una letra. Te pide que escribas dicha letra y pulses Enter. Esta actividad está diseñada para funcionar sin acentos.

Actividad 19: Sobra una Lletra en Castellà
JAUME mostrará un dibujo seguido de una palabra asociada a él, a la que le sobrará una letra. Te pide que coloques el cursor bajo la letra que sobra y pulses "Enter".

Actividad 20: Corregeix la Paraula en Castellà
JAUME mostrará primero el dibujo de un objeto y una palabra asociada a ese dibujo que estará mal escrita. Te pide que corrijas dicho error. Para avanzar por las letras sin cambiarlas utiliza el ratón.

Actividad 21: Paraula Desordenada en Castellà
JAUME mostrará primero el dibujo de un objeto y una serie de letras desordenadas que forman la palabra asociada a ese dibujo. Te pide que escribas esa palabra ordenando dichas letras. JAUME no te permite escribir letras que no formen parte de la palabra a ordenar.

Actividad 22: Escriu la Paraula en Castellà
JAUME muestra unas celdillas vacías que corresponden al número de letras que tiene una palabra oculta

hauràs de descobrir. Has d'escriure la paraula associada al dibuix que se't mostra, però aquesta vegada de forma completa (totes les lletres).

Activitat 23: El Penjat en Castellà

Jaume mostra unes cel·les buides que corresponen a les lletres que hi ha en una paraula oculta que has de descobrir, però sense tenir-ne pistes prèvies. Per a això, hauràs d'anar escrivint lletres que tu creguis que poden estar-hi incloses. Si prems una lletra que realment forma part de la paraula, aquesta es mostrarà en la seva posició correcta. Si no en forma part, s'anirà consumint la metxa de la bomba. Se't permeten diversos errors fins que esclati la bomba.

Activitat 24: Les Mateixes Lletres en Castellà

JAUME mostra una paraula. Et demana que n'escriguis una altra (que existeixi en castellà) amb les lletres d'aquesta paraula. Per a això, hauràs de teclejar les lletres que la componen però amb un ordre diferent.
NOTA: És possible que Jaume no accepti la nova paraula que escriguis encara que sigui correcta, ja que n'espera una altra de diferent. No és, doncs, que t'hagis equivocat, sinó que no és la paraula que Jaume busca.

Activitat 25: Sinònims

JAUME mostra una paraula a la part superior de la pantalla. Has d'escriure'n un sinònim a la part inferior de la pantalla. Algunes paraules poden tenir diversos sinònims, però com que JAUME en busca un en concret, és possible que no n'accepti alguns, que tu puguis escriure o conèixer, com a correctes (cosa que no vol dir que no ho siguin).

Activitat 26: Antònims

JAUME mostra una paraula a la part superior de la pantalla. N'has d'escriure un antònim a la part inferior de la pantalla. Pot haver-hi diversos antònims d'una paraula però, com en el cas dels sinònims, JAUME podrà rebutjar respostes que en realitat són adequades ja que busca una resposta en concret.

Activitat 27: Joc de Refranys

Es tracta de jugar de forma similar a l'activitat 6, però en aquest cas l'objectiu és descobrir el refrany popular que es troba ocult. I cal fer-ho lletra a lletra.

Activitat 28: Falta una Paraula

JAUME mostra una frase en què falta una paraula, i tres opcions de resposta per completar la frase. Has d'escollir l'única que la completa de forma correcta, situant-te a sobre o marcant el número que té al davant, i prement "ENTER". Tens dues opcions per encertar la resposta correcta.

que deberás descubrir. Se debe escribir la palabra asociada al dibujo que se te muestra, pero esta vez de forma completa (todas las letras)

Actividad 23: El Penjat en Castellà

Jaume mostrará unas celdillas vacías que corresponden a las letras que hay en una palabra oculta que debes descubrir. Debes de descubrir de qué palabra se trata sin tener pistas previas. Para ello deberás ir escribiendo letras que tú crees pueden estar incluidas en dicha palabra. Si pulsas una letra que realmente existe en la palabra, ésta se mostrará en su posición correcta. Si no lo está, se irá consumiendo la mecha de la bomba. Se te permiten varios errores hasta que estalle la bomba.

Actividad 24: Les Mateixes Lletres en Castellà

JAUME mostrará una palabra. Te pide que escribas otra palabra (que exista en cstellano) con las letras de dicha palabra. Para ello, deberás teclear las letras que la componen en distinto orden.
NOTA: Es posible que Jaume no acepte la nueva palabra que escribas aunque sea correcta, ya que espera otra distinta. No será, por tanto, que estás equivocado, sino que no es la palabra que Jaume busca.

Actividad 25: Sinònims

JAUME mostrará una palabra en la parte superior de la pantalla. Debes escribir un sinónimo de esa palabra en la parte inferior de la pantalla. Algunas palabras tendrán varios sinónimos posibles, pero como JAUME busca uno en concreto, es posible que no acepte algunos de ellos, que tu puedas escribir o conocer, como correctos (lo que no quiere decir que no lo sean).

Actividad 26: Antònims

JAUME mostrará una palabra en la parte superior de la pantalla. Debes escribir un antónimo de esa palabra en la parte inferior de la pantalla. Puede haber varios antónimos de una palabra pero, como en el caso de los sinónimos, JAUME podrá rechazar respuestas que en realidad son adecuadas ya que busca una respuesta en concreto.

Actividad 27: Joc de Refranys

Se trata de jugar de forma similar a la actividad 6, pero en este caso el objetivo es descubrir el refrán popular que se halla oculto. Y hay que hacerlo letra a letra.

Actividad 28: Falta una Paraula

JAUME mostrará una frase en la que faltará una palabra y 3 opciones de respuesta para completar la frase. Debes elegir la única que la completa de forma correcta, situándote sobre ella o marcando el número que tiene delante, y pulsando "Enter". Tienes 2 opciones para dar con la respuesta correcta.

Activitat 29: Busca la Definició

JAUME mostra una paraula a la part superior de la pantalla, i et dóna tres possibles explicacions a la part inferior. Has de seleccionar entre aquestes quina és la definició corresponent a la paraula. Per a això, mou el cursor, situa'l sobre la que consideres que és la resposta adequada i prem "ENTER". Com que les definicions són molt llargues en alguns casos, fes servir les tecles de fletxes "J" i "F" per moure't cap avant i cap arrere.

Activitat 30: Es Busquen Paraules

Una definició recorre la part superior de la pantalla. Has d'escollir a quina de les tres opcions presentades (paraules) correspon aquesta definició.

Categoria 3: ANGLÈS

NOTA: En aquesta categoria, en general, s'utilitzaran paraules parlades en el nivell 1, i per a les paraules de nivells superiors es farà només la lectura lletrejada. Així mateix, les activitats estan adaptades per a un primer contacte del nen amb l'anglès. Per això, l'ordinador es comunica amb el nen en castellà però usa les paraules, la lectura lletrejada i els nombres en anglès.

Activitat 31: L'Alfabet i els Nombres en Anglès

Jaume et demana que premis una tecla de lletres o de nombres. Quan ho facis, l'ordinador pronunciarà el nom de la lletra o nombre en anglès.
Per al cas de les lletres, la mostrarà en majúscules i minúscules, i després mostrarà el dibuix d'un objecte el nom del qual comença per aquesta lletra. La paraula es lletrejarà i es pronunciarà en anglès.
Hi ha tres nivells. Pot ser que en tots els nivells no hi hagi una paraula associada a cada lletra.
Per al cas que es premi una tecla de nombres, es pronunciarà en anglès el nombre que s'ha teclejat i es mostraran tantes figures com indiqui el nombre requerit.

Activitat 32: Completa la Paraula en Anglès

JAUME mostra primer el dibuix d'un objecte i després una paraula en anglès associada a aquest dibuix a la qual li falta una lletra. Et demana que escriguis aquesta lletra.

Activitat 33: Sobra una Lletra en Anglès

JAUME mostra un dibuix seguit d'una paraula associada a aquest dibuix a la qual li sobra una lletra. Et demana que situïs el cursor sota la lletra que sobra i premis "ENTER".

Activitat 34: Corregeix la Paraula en Anglès

JAUME mostra primer el dibuix d'un objecte i després una paraula en anglès associada a aquest dibuix que

Actividad 29: Busca la Definició

JAUME mostrará una palabra en la parte superior de la pantalla, y te dará 3 posibles explicaciones en la parte inferior. Debes seleccionar entre ellas, cuál es la definición correspondiente a la palabra. Para ello, mueve el cursor colocándolo sobre la que consideras respuesta adecuada, y pulsa "Enter". Como las definiciones son muy largas en algunos casos, usa las teclas de flechas J y F para moverte adelante y atrás.

Actividad 30: Es Busquen Paraules

Una definición recorrerá la parte alta de la pantalla. Debes elegir a cuál de las 3 opciones presentadas (palabras) corresponde dicha definición.

Categoría 3: ANGLÈS

NOTA: En esta categoría, en general, se utilizarán palabras habladas en el Nivel 1, usándose para las palabras de niveles superiores sólo el deletreo.
Asimismo, las Actividades están adaptadas para un primer contacto del niño con el Inglés. Por ello, el ordenador se comunica con el niño en castellano pero usa las palabras, el deletreo y los números en inglés.

Actividad 31: L'Alfabet i els Nombres en Anglés

Jaume te pedirá que pulses una tecla de letras o de números, al hacerlo pronunciará el nombre de dicha letra o número en inglés.
Para el caso de las letras, la mostrará en mayúsculas y minúsculas, mostrando posteriormente el dibujo de un objeto cuyo nombre empieza por dicha letra. Dicha palabra será deletreada y pronunciada en inglés
Hay 3 niveles. Puede que no en todos los niveles haya una palabra asociada a cada letra.
Para el caso de que se teclee una tecla de números, se pronunciará el número tecleado en inglés, y se mostrarán tantas figuras como lo indique el número requerido.

Actividad 32: Completa la Paraula en Anglès

JAUME mostrará primero el dibujo de un objeto y después te mostrará una palabra en inglés asociada a ese dibujo a la que le falta una letra. Te pide que escribas dicha letra.

Actividad 33: Sobra una Lletra en Anglès

JAUME mostrará primero el dibujo de un objeto y después te mostrará una palabra en inglés asociada a ese dibujo a la que le sobra una letra. Te pide que te coloques sobre ella y elimines dicha letra.

Actividad 34: Corregeix la Paraula en Anglès

JAUME mostrará primero el dibujo de un objeto y después te mostrará una palabra en inglés asociada a ese dibujo que estará mal escrita. Te pide que corrijas

estarà mal escrita. Et demana que corregeixis aquest error situant-te sobre la lletra incorrecta i escrivint la correcta. Per desplaçar-te entre les lletres, fes servir el ratolí o prem les tecles .

Activitat 35: Paraula Desordenada en Anglès

JAUME mostra primer el dibuix d'un objecte i una sèrie de lletres desordenades que formen la paraula associada a aquest dibuix. Et demana que escriguis aquesta paraula ordenant les lletres. JAUME no et permet escriure lletres que no formin part de la paraula que s'ha d'ordenar.

Activitat 36: Escriu la Paraula en Anglès

JAUME mostra unes cel·les buides que corresponen al nombre de lletres que té una paraula oculta que hauràs de descobrir. Has d'escriure la paraula associada al dibuix que se't mostra, però aquesta vegada de forma completa (totes les lletres).

Activitat 37: El Penjat en Anglès

La mecànica de joc és la del popular joc del penjat. Jaume escull una paraula oculta en anglès que cal descobrir i mostra el nombre de lletres que la componen, mitjançant espais ocults. Per descobrir aquesta paraula, el jugador ha de prémer una tecla de lletres. Si la paraula conté la lletra que s'ha premut, Jaume la col·locarà en la posició que li correspon. Si no la conté, s'anirà escurçant la metxa de la bomba amb cada intent fallit. El nen ha de descobrir la paraula abans que la metxa de la bomba s'esgoti completament.

Activitat 38: Memoritza

Jaume mostra una paraula en anglès durant uns segons. Després desapareix i et mostra el nombre de lletres o caràcters que la componen. Cal que memoritzis la paraula quan la vegis i que després l'escriguis correctament.

Activitat 39: Plurals en Anglès

En aquesta activitat, Jaume et mostra una paraula en anglès i et demana que l'escriguis en plural.

Activitat 40: Formes Verbals en Anglès

Jaume mostra l'infinitiu d'un verb en anglès i et demana que escriguis bé el passat (Past?) o bé el participi (P. Participle?). Has d'escriure'l correctament i prémer la tecla "ENTER". Aquesta activitat es desenvolupa totalment en minúscules.

Activitat 41: Comparatius en Anglès

Jaume mostra un adjectiu en anglès i et demana que n'escriguis bé el comparatiu (Comparative?) o bé el superlatiu (Superlative?). Has d'escriure'l correctament i prémer la tecla "ENTER". Per al superlatiu no es dirà "The Best" sinó únicament "Best".

dicho error situándote sobre la letra incorrecta y escribiendo la correcta. Para moverte entre las letras usa el ratón o pulsa las teclas .

Actividad 35: Paraula Desordenada en Anglès

JAUME mostrará primero el dibujo de un objeto y una serie de letras desordenadas que forman la palabra asociada a ese dibujo. Te pide que escribas esa palabra ordenando dichas letras. JAUME no te permite escribir letras que no formen parte de la palabra a ordenar.

Actividad 36: Escriu la Paraula en Anglès

JAUME muestra unas celdillas vacías que corresponden al número de letras que tiene una palabra oculta que deberás descubrir. Se debe escribir la palabra asociada al dibujo que se te muestra, pero esta vez de forma completa (todas las letras)

Actividad 37: El Penjat en Anglès

El modo de juego es el del popular juego del ahorcado. Jaume elige una palabra oculta en inglés que se debe descubrir y muestra el número de letras que la componen mediante espacios ocultos. Para descubrir dicha palabra, el jugador debe pulsar una tecla de letras. Si la palabra contiene la letra pulsada, Jaume la colocará en la posición que le corresponde. Si no la contiene, se irá acortará la mecha de la bomba con cada intento fallido. El niño debe descubrir la palabra antes de que la mecha de la bomba se agote por completo.

Actividad 38: Memoritza

Jaume mostrará una palabra en inglés durante unos segundos. Luego ésta desaparecerá y te mostrarán el número de letras o caracteres que la componen. Debes memorizar la palabra, al verla, y escribirla después correctamente.

Actividad 39: Plurals en Anglès

En esta actividad, Jaume te mostrará una palabra en inglés y te pedirá que la escribas en plural.

Actividad 40: Formes Verbals en Anglès

Jaume mostrará el infinitivo de un verbo en inglés y te pedirá que escribas, bien el pasado (Past?) o bien el participio (P. Participle?). Debes escribirlo correctamente y pulsar la tecla "Enter". Esta actividad se desarrolla totalmente en minúsculas

Actividad 41: Comparatius en Anglès

Jaume mostrará un adjetivo en inglés y te pedirá que escribas, bien su comparativo (Comparative?) o bien su superlativo (Superlative?) . Debes escribirlo correctamente y pulsar la tecla "Enter". Para el superlativo no se dirá "The Best" sino sólo "Best".

Activitat 42: Introducció als Pronoms
Aquesta activitat mostra una frase en anglès, que va creuant la pantalla, i tres opcions de resposta, en aquest cas pronoms, que completen la frase. Escull el pronom que completa la frase de forma correcta, situant-te a sobre o marcant el número que té al davant, i prem "ENTER".

Activitat 43: Diccionari Gràfic
En aquesta activitat es té accés a un diccionari que et mostra paraules en català i la seva traducció corresponent a l'anglès i al castellà. Si prems la tecla "AJUDA", podràs veure el dibuix que tenen associat.
Nota: Hi ha paraules, sobretot adjectius i conceptes abstractes, que no tenen dibuix associat.

Categoria 4: NOMBRES

Activitat 44: Nombre Misteriós
Aquesta activitat serveix per fixar en la ment del nen l'ordre numèric fins al 99 per mitjà del joc. El joc consisteix a descobrir quin és el nombre ocult que ha seleccionat JAUME. Quan el nen prem un nombre, JAUME li indica si el nombre buscat és anterior o posterior al teclejat fins a trobar el nombre misteriós.

Activitat 45: Nombres Parlats
En aquesta activitat JAUME pronuncia i escriu el nombre que el nen hagi teclejat. D'aquesta manera, el nen podrà aprendre a reconèixer els nombres, la seva escriptura amb dígits i la seva dicció, des del 0 fins al 99.

Activitat 46: Dictat de Nombres
En aquesta activitat JAUME dicta un nombre i demana que el nen l'escrigui i que premi la tecla "ENTER". L'ordinador procedeix llavors a la correcció, comprovant si coincideix el que s'ha dit i el que el nen ha escrit. Hi ha dues opcions per cada nombre abans de rebre la resposta correcta.

Activitat 47: Nombre Misteriós en Anglès
Aquesta activitat serveix per fixar en la ment del nen l'ordre numèric fins al 99 per mitjà del joc en anglès. El joc consisteix a descobrir quin és el nombre ocult que ha seleccionat JAUME. Quan el nen prem un nombre, JAUME li indica si el nombre buscat és anterior o posterior al teclejat. D'aquesta manera, successivament s'arriba fins al nombre buscat.

Activitat 48: Nombres Parlats en Anglès
JAUME pronuncia i escriu el nombre que el nen hagi teclejat. D'aquesta manera, el nen podrà aprendre a reconèixer els nombres, la seva escriptura amb dígits i la seva dicció, des del 0 fins al 99.

Actividad 42: Introducció als Pronoms
Esta actividad mostrará una frase en inglés, que irá cruzando la pantalla, y 3 opciones de respuesta, en este caso pronombres, que completan la frase. Elige el pronombre que completa la frase de forma correcta, situándote sobre él o marcando el número que tiene delante, y pulsa "Enter

Actividad 43: Diccionari Gràfic
En esta actividad, se tiene acceso a un diccionario que te mostrará palabras en catalán y su correspondiente traducción al inglés y al castellano. Si pulsas la tecla "Ayuda" podrás ver el dibujo que tienen asociado.
Nota: Hay palabras, sobre todo adjetivos y conceptos abstractos, que no tienen dibujo asociado.

CATEGORÍA 4: NOMBRES

Actividad 44: Nombre Misteriós
Esta actividad, sirve para fijar en la mente del niño el orden numérico hasta 99 mediante el juego. El juego consiste en descubrir cuál es el número oculto que ha seleccionado JAUME. Cuando se pulse un número, JAUME indicará si el número buscado es anterior o posterior al tecleado hasta encontrar el número misterioso.

Actividad 45: Nombres Parlats
En esta actividad, JAUME pronunciará y escribirá el número que el niño haya tecleado. Así, el niño podrá aprender a reconocer los números, su escritura con dígitos y la forma de decirlos, desde el 0 hasta el 99.

Actividad 46: Dictat de Nombres
En esta actividad, JAUME dictará un número y pedirá que el niño escriba el número dictado y pulse la tecla "Enter". El ordenador procede entonces a la corrección, comprobando si coinciden lo dicho y lo que el niño ha escrito. Tiene 2 opciones por cada número antes de recibir la respuesta correcta.

Actividad 47: Nombre Misteriós en Anglès
Esta actividad, sirve para fijar en la mente del niño el orden numérico hasta 99 mediante el juego en inglés. El juego consiste en descubrir cuál es el número oculto que ha seleccionado JAUME. Cuando se pulse un número, JAUME indicará si el número buscado es anterior o posterior al tecleado. De esta forma sucesivamente se llega hasta el número buscado.

Actividad 48: Nombres Parlats en Anglès
JAUME pronunciará en inglés y escribirá, el número que haya tecleado el niño. Así, podrá aprender a reconocer los números, su escritura con dígitos y la forma de decirlos, desde el 0 hasta el 99.

Activitat 49: Dictat de Nombres en Anglès

En aquesta activitat JAUME dicta un nombre en anglès i demana que el nen l'escrigui i que premi la tecla "ENTER". L'ordinador procedeix llavors a la correcció, comprovant si coincideix el que s'ha dit i el que el nen ha escrit. Hi ha dues opcions per cada nombre abans de rebre la resposta correcta.

Activitat 50: Seqüències de Nombres

JAUME mostra a la pantalla una sèrie de nombres incompleta. Aquesta seqüència de nombres segueix una lògica que el nen ha de descobrir per poder completar la sèrie. Per a això, ha de seleccionar la resposta adequada i prémer "ENTER".

Activitat 51: Aprèn a Sumar

Aquesta activitat comença amb una DEMO d'una suma preseleccionada per ensenyar-te a sumar. La demostració es fa mitjançant dígits i figures.
Després de la DEMO, JAUME et demana que col·loquis nous sumands. Un cop fet això, pots completar la suma per tu mateix o sol·licitar Ajuda o Resposta i veure així la suma realitzada per mitjà de figures.
Practica amb aquesta activitat per aprendre a sumar.

Activitat 52: Ja sé Sumar

En aquesta activitat pots veure a l'esquerra de la pantalla quatre operacions de sumes sense resultat, i a la dreta, quatre nombres que corresponen als resultats correctes d'aquestes operacions amb un ordre diferent.
Cal que seleccionis una operació de l'esquerra i el resultat corresponent a aquesta operació situat a la dreta. Quan relacionis l'operació amb el resultat correcte, tots dos desapareixeran (operació i resultat).

Activitat 53: Suma

JAUME mostra una suma incompleta. Has de completar la suma. Pots sol·licitar Ajuda per veure com es fa (i prem "ENTER" per sortir de l'opció Ajuda) i després resol tu aquesta suma. Tens tres nivells de dificultat.

Activitat 54: Aprèn a Restar

Aquesta activitat comença amb una DEMO d'una resta preseleccionada per ensenyar-te a restar. La demostració es fa mitjançant dígits i figures.
Després de la DEMO, JAUME et demana que col·loquis nous dígits. Un cop fet això (si l'operació es pot fer), pots completar la resta per tu mateix o sol·licitar Ajuda o Resposta i veure així la resta realitzada per mitjà de figures.
Practica amb aquesta activitat per aprendre a restar.

Activitat 55: Ja sé Restar

En aquesta activitat pots veure a l'esquerra de la pantalla quatre operacions de restes sense resultat i a la dreta, quatre nombres que corresponen als resultats

Actividad 49: Dictat de Nombres en Anglès

En esta actividad, JAUME dictará en inglés un número y pedirá que el niño escriba el número dictado y pulse la tecla "Enter". El ordenador procede entonces a la corrección, comprobando, si coinciden lo dicho y lo que el niño ha escrito. Tiene 2 opciones por cada número antes de recibir la respuesta correcta.

Actividad 50: Seqüències de Nombres

JAUME mostrará en pantalla una fila de serie de números incompleta. Esta secuencia de números sigue una lógica que el niño debe descubrir, para así poder completar la serie. Para ello deberás seleccionar la respuesta adecuada y pulsar "Enter".

Actividad 51: Aprèn a Sumar

Esta actividad comienza con una DEMO de una suma preseleccionada para enseñarte a sumar. La demostración se hace mediante dígitos y figuras.
Tras la DEMO JAUME te pedirá que coloques tú nuevos sumandos. Una vez hecho esto puedes completar la suma por ti mismo o solicitar ayuda o respuesta y ver así dicha suma realizada mediante figuras.
Practica con esta actividad para aprender a sumar.

Actividad 52: Ja sé Sumar

En esta actividad, puedes ver a la izquierda de la pantalla 4 operaciones de sumas sin resultado y a la derecha, 4 números que corresponden a los resultados correctos de dichas operaciones en diferente orden.
Se debe seleccionar una operación de la izquierda y el resultado correspondiente a esa operación situado en la derecha. Cuando relaciones la operación con el resultado correcto, ambos desaparecerán (operación y resultado)

Actividad 53: Suma

JAUME mostrará una suma incompleta. Debes completar la suma. Puedes solicitar ayuda para ver cómo se hace (y pulsa Enter para salir de la opción Ayuda) y luego resuelve tú la suma. Tienes 3 niveles de dificultad.

Actividad 54: Aprèn a Restar

Esta actividad comienza con una DEMO de una resta preseleccionada para enseñarte a restar. La demostración se hace mediante dígitos y figuras.
Tras la DEMO JAUME te pedirá que coloques tú nuevos dígitos. Una vez hecho esto (si la operación se puede hacer) puedes completar la resta por ti mismo o solicitar ayuda o respuesta y ver así dicha resta realizada mediante figuras.
Practica con esta actividad para aprender a restar.

Actividad 55: Ja sé Restar

En esta actividad, puedes ver a la izquierda de la pantalla 4 operaciones de restas sin resultado y a la dere-

correctes d'aquestes operacions amb un ordre diferent.
Cal que seleccionis una operació de l'esquerra i el resultat corresponent a aquesta operació situat a la dreta. Quan relacionis l'operació amb el resultat correcte, tots dos desapareixeran (operació i resultat).

Activitat 56: Resta

JAUME mostra una resta sense completar. Has de completar-la. Pots sol·licitar Ajuda per veure com es fa (i prem "ENTER" per sortir de l'opció Ajuda) i després resol tu aquesta resta. Tens tres nivells de dificultat.

Activitat 57: Aprèn a Multiplicar

Aquesta activitat comença amb una DEMO d'una multiplicació preseleccionada per ensenyar-te. La demostració es fa mitjançant dígits i figures, pas a pas (la multiplicació repassa la taula de multiplicar i, a més a més, mostra que una multiplicació és una suma que es repeteix).
Després de la DEMO, JAUME et demana que col·loquis nous dígits. Un cop fet això, pots completar la multiplicació per tu mateix o sol·licitar Ajuda o Resposta i veure així la multiplicació realitzada per mitjà de figures.
Practica amb aquesta activitat per aprendre a multiplicar.

Activitat 58: Ja sé Multiplicar

En aquesta activitat pots veure a l'esquerra de la pantalla quatre operacions de multiplicació sense resultat, i a la dreta, quatre nombres que corresponen als resultats correctes d'aquestes operacions amb un ordre diferent.
Cal que seleccionis una operació de l'esquerra i el resultat corresponent a aquesta operació situat a la dreta. Quan relacionis l'operació amb el resultat correcte, tots dos desapareixeran (operació i resultat).

Activitat 59: Aprèn a Dividir

Aquesta activitat comença amb una DEMO d'una divisió preseleccionada per ensenyar-te. La demostració es fa mitjançant dígits i figures, pas a pas (la divisió mostra que es tracta de repartir un grup de figures en paquets petits).
Després de la DEMO, JAUME et demanarà que col·loquis un nou dividend. El divisor l'escull JAUME per si mateix, de manera que la divisió sigui possible. Un cop fet això, pots completar la divisió per tu mateix o sol·licitar Ajuda o Resposta i veure així la divisió realitzada per mitjà de figures.
Practica amb aquesta activitat per aprendre a dividir.

Activitat 60: Ja sé Dividir

En aquesta activitat, pots veure a l'esquerra de la pantalla quatre operacions de divisions sense resultat, i a la dreta, quatre nombres que corresponen als

cha , 4 números que corresponden a los resultados correctos de dichas operaciones en diferente orden.
Se debe seleccionar una operación de la izquierda y el resultado correspondiente a esa operación situado en la derecha. Cuando relaciones la operación con el resultado correcto, ambos desaparecerán (operación y resultado)

Actividad 56: Resta

JAUME mostrará una resta sin completar. Debes completarla. Puedes solicitar Ayuda para ver cómo se hace (y pulsa Enter para salir de la opción Ayuda) y luego resuelve tú dicha resta. Tienes 3 niveles de dificultad.

Actividad 57: Aprèn a Multiplicar

Esta actividad comienza con una DEMO de una multiplicación preseleccionada para enseñarte. La demostración se hace mediante dígitos y figuras, paso a paso (La multiplicación repasa la tabla de multiplicar y además muestra que una multiplicación es una suma que se repite).
Tras la DEMO JAUME te pedirá que coloques tú nuevos dígitos. Una vez hecho esto puedes completar la multiplicación por ti mismo o solicitar ayuda o respuesta y ver así dicha multiplicación realizada mediante figuras.
Practica con esta actividad para aprender a multiplicar

Actividad 58: Ja sé Multiplicar

En esta actividad, puedes ver a la izquierda de la pantalla 4 operaciones de multiplicación sin resultado y a la derecha, 4 números que corresponden a los resultados correctos de dichas operaciones en diferente orden.
Se tiene que seleccionar una operación de la izquierda y el resultado correspondiente a esa operación situado en la derecha. Cuando relaciones la operación con el resultado correcto, ambos desaparecerán (operación y resultado)

Actividad 59: Aprèn a Dividir

Esta actividad comienza con una DEMO de una división preseleccionada para enseñarte. La demostración se hace mediante dígitos y figuras, paso a paso (La división muestra que se trata de repartir un grupo de figuras en paquetes pequeños).
Tras la DEMO JAUME te pedirá que coloques tú un nuevo dividendo. El divisor lo elige JAUME por si mismo, de forma que la división sea posible. Una vez hecho esto puedes completar la división por ti mismo o solicitar ayuda o respuesta y ver así dicha división realizada mediante figuras.
Practica con esta actividad para aprender a dividir

Actividad 60: Ja sé Dividir

En esta actividad, puedes ver a la izquierda de la pantalla 4 operaciones de dividir sin resultado y a la dere-

resultats correctes d'aquestes operacions amb un ordre diferent.
Cal que seleccionis una operació de l'esquerra i el resultat corresponent a aquesta operació situat a la dreta. Quan relacionis l'operació amb el resultat correcte, tots dos desapareixeran (operació i resultat).

Activitat 61: Lògica Matemàtica

En aquesta activitat has d'escollir el signe que fa correcta una operació. Per a això, prem "ENTER" quan el signe aparegui o utilitza les fletxes direccionals cap amunt i cap avall ("Y" i "N") per seleccionar-lo.

Activitat 62: Completa el Signe

JAUME mostra dos operands i un resultat. Has de trobar el signe que completa l'equació perquè el resultat sigui correcte. Per a això, pots esperar que el signe aparegui a la pantalla i prémer "ENTER", o marcar-lo directament al teclat, o usar les fletxes direccionals cap amunt i cap avall per seleccionar-lo.

Activitat 63: Major o Menor

Aquesta activitat mostra dues operacions matemàtiques, una per línia. Has de calcular el resultat d'ambdues operacions i comparar-ne els resultats, i després introduir-hi la teva resposta utilitzant un dels signes següents: "Més gran que" (>) , "Més petit que" (<), o "Igual que" (=). Pots introduir la resposta amb el cursor per desplaçar-te fins al símbol i prémer "ENTER".

Activitat 64: Atrapa La Resposta

En aquesta activitat apareix una operació a l'esquerra de la pantalla i les seves possibles respostes estaran disseminades per la pantalla a la part dreta. Hauràs de calcular la resposta i escollir-la.

Activitat 65: Rapidesa de Càlcul

En aquesta activitat apareix una operació a la pantalla i les seves possibles respostes aniran baixant per aquesta. Hauràs d'endevinar la resposta i detenir-la (la resposta correcta, i no les altres possibles respostes) abans que arribi a la part inferior de la pantalla.

Activitat 66: Aproxima't a la Xifra

JAUME mostra una sèrie de nombres entre els quals falten els signes matemàtics (operands). Has d'endevinar les operacions que realitzades seqüencialment entre els nombres fan que l'equació sigui correcta i prémer "ENTER".

Activitat 67: Calculadora

En aquesta activitat pots usar JAUME com una calculadora. Pots introduir l'operació que vols calcular escrivint els nombres i el signe de l'operació amb el teclat o col·locant el cursor sobre els dígits i operacions de la calculadora adjunta. Per esborrar la pantalla i iniciar una nova operació, prem la tecla "FORA

cha, 4 números que corresponden a los resultados correctos de dichas operaciones en diferente orden.
Se debe seleccionar una operación de la izquierda y el resultado correspondiente a esa operación situado en la derecha. Cuando relaciones la operación con el resultado correcto, ambos desaparecerán (operación y resultado)

Actividad 61: Lògica Matemàtica

En esta actividad debes elegir el signo que hace correcta una operación. Para ello pulsa "Enter" cuando dicho signo aparezca o usa las flechas arriba y abajo (Y , N) para seleccionar el signo.

Actividad 62: Completa el Signe

Jaume mostrará 2 operandos y un resultado. Debes hallar el signo que completa dicha ecuación para que el resultado sea correcto. Para ello, puedes esperar a que el signo aparezca en pantalla y pulsar "Enter", o marcarlo directamente en el teclado, o usar las flechas arriba abajo para seleccionarlo.

Actividad 63: Major o Menor

Esta actividad mostrará 2 operaciones matemáticas, una por línea. Debes calcular el resultado de ambas operaciones y comparar los resultados y después introducir tu respuesta utilizando uno de los siguientes signos: "Mayor que" (>) , "Menor que" (<), o "Igual que" (=). Puedes introducir tu respuesta usando el cursor para moverte hasta el símbolo y pulsar Enter.

Actividad 64: Atrapa la Resposta

En esta actividad aparecerá una operación a la izquierda de la pantalla y sus posibles respuestas estarán diseminadas por la pantalla en la parte derecha. Deberás calcular la respuesta y elegirla.

Actividad 65: Rapidesa de Càlcul

En esta actividad aparecerá una operación en pantalla y sus posibles respuestas irán bajando por ésta. Deberás adivinar la respuesta y detenerla (a ella, y no al resto de posibles respuestas) antes de que llegue a la parte inferior de la pantalla.

Actividad 66: Aproxima't a la Xifra

JAUME mostrará una serie de números entre los que faltarán los signos matemáticos (operandos). Debes adivinar las operaciones que realizadas entre los números secuencialmente consiguen que sea correcta la ecuación y pulsar "Enter"

Actividad 67: Calculadora

En esta actividad, puedes usar JAUME como una calculadora. Puedes introducir la operación a calcular, escribiendo los números y el signo de la operación mediante el teclado o colocando el cursor sobre los dígitos y operaciones de la calculadora adjunta. Para borrar la pantalla e iniciar una nueva operación, pulsa

TOT" o utilitza la tecla "ESBORRAR" per esborrar un sol dígit.

CATEGORIA 5: CREATIVITAT

Activitat 68: Música

En aquesta activitat pots seleccionar cançons prement les tecles de lletres. Cada lletra correspon a una cançó diferent. Quan està sonant una cançó, pots seleccionar-ne una altra prement una altra tecla de lletra. Si prems la tecla "PLAY", sentiràs com sonen diverses cançons en seqüència. Les cançons incloses són seleccionades entre el cançoner popular català i espanyol.

Activitat 69: Piano

En aquesta activitat pots fer servir les tecles del piano per compondre les teves pròpies cançons. Les tecles del piano estan marcades en vermell sobre les tecles de lletres. La memòria retindrà les notes que hagis tocat. Posteriorment, quan premis la tecla "PLAY" o la tecla "REPETIR" tornarà a sonar el que hagis enregistrat. Si prems la tecla "ELIMINAR", podràs esborrar el que tinguis enregistrat i tornar a començar si vols. Després d'utilitzar la tecla "PLAY" podràs continuar tocant, i el que toquis s'enregistrarà a continuació.

Activitat 70: Dibuix

En aquesta activitat la unitat et permet dibuixar el que vulguis utilitzant les fletxes direccionals del teclat i les tecles següents:

- Per dibuixar una línia, prem la tecla "DIBUIXAR" primer, i després qualsevol de les vuit tecles de fletxes direccionals (T, Y, U, F, J, B, N, M) o el ratolí per moure el punter de dibuix en les diferents direccions, així vas dibuixant línies segons vas passant.
- Per esborrar una línia, prem primer la tecla "ESBORRAR" i fes servir després les tecles de fletxes o el ratolí per moure el cursor sobre les línies existents, així vas esborrant els punts pels quals vas passant.
- Per moure el punter de dibuix d'un punt a un altre de la pantalla sense dibuixar ni esborrar, prem primer la tecla "MOURE" i després desplaça el punter amb el ratolí o les fletxes.
- Per esborrar completament el dibuix, prem la tecla "FORA TOT".

Activitat 71: Biblioteca d'Imatges

JAUME et mostra diversos dibuixos i et demana que en seleccionis un, i premis "ENTER".

Un cop seleccionat, et permetrà dibuixar i modificar el dibuix que hi ha a la pantalla, fent servir les tecles com en l'activitat anterior.

la tecla "Eliminar" o usa la tecla "Borrar" para borrar un solo dígito.

CATEGORÍA 5: CREATIVITAT

Actividad 68: Música

En esta actividad puedes seleccionar canciones pulsando las teclas de letras. Cada letra corresponde a una canción diferente. Cuando está sonando una canción, puedes seleccionar otra presionando otra tecla de letra. Pulsando la tecla "Play" oirás sonar en secuencia diferentes canciones. Las canciones incluidas son seleccionadas entre el cancionero popular catalán y español.

Actividad 69: Piano

En esta actividad , puedes usar las teclas del piano para componer tus propias canciones. Las teclas del piano están marcadas en rojo sobre las teclas de letras. La memoria retendrá las notas que hayas tocado. Posteriormente, al pulsar la tecla "Play" o la tecla "Repetir" volverá a sonar lo que hayas grabado. Pulsando la tecla "Eliminar" podrás borrar lo que tengas grabado y volver a empezar si lo deseas. Tras usar la tecla "Play" podrás seguir tocando y lo que toques se grabará a continuación.

Actividad 70: Dibuix

En esta actividad la unidad te permite dibujar lo que quieras usando las 8 flechas direccionales del teclado, y las siguientes teclas:

- Para dibujar una línea, pulsa la tecla "Dibujar" primero, y después cualquiera de las 8 teclas de flechas direccionales (T, Y, U, F, J, B, N, M) o el ratón para mover el puntero de dibujo en las diferentes direcciones, dibujando líneas según pasas.
- Para borrar una línea, pulsa primero la tecla "Borrar" y usa después las teclas de flechas o el ratón para mover el cursor sobre las líneas existentes, borrando los puntos por los que pasas.
- Para mover el puntero de dibujo de un punto a otro de la pantalla sin dibujar ni borrar, pulsa primero la tecla "Mover" y mueve después el puntero usando el ratón o las flechas.
- Para borrar completamente el dibujo pulsa la tecla "Fora Tot".

Actividad 71: Biblioteca d'Imatges

JAUME te mostrará distintos dibujos y te pedirá que selecciones uno de ellos, y pulses "Enter".

Una vez seleccionado, te permitirá dibujar y modificar el dibujo que está en pantalla, usando para ello las teclas como en la actividad anterior.

Activitat 72: Programa Dibuixos

En aquesta activitat pots construir petits programes que fan dibuixos. JAUME mostra el text "START", i al costat, el número u perquè introdueixis la primera instrucció. Cada instrucció es compon de tres parts:

–La primera part consisteix a marcar o bé "DIBUIXAR", "ESBORRAR" o "MOURE" al teclat. Procura que el cursor estigui ben situat a la línia adequada de pantalla, perquè altrament la instrucció no s'escriurà a la pantalla.

–En segon lloc, marca la direcció entre les vuit possibles. Per fer-ho, has de prémer simultàniament la tecla "SHIFT" i una de les vuit tecles direccionals.

–Finalment, has de marcar el nombre de passos en què s'executa la instrucció. Per fer-ho utilitza les tecles numèriques.

Després prem "ENTER" i ja tens una instrucció o comandament. Un dibuix, com és obvi, necessita molts comandaments. Continua introduint els comandaments que consideris necessaris.

NOTA: El dibuix comença a la part superior esquerra de la pantalla. Cal tenir-ho en compte, perquè això afecta el resultat dels teus comandaments (de primer mou-lo a la dreta i/o avall).

Pots intercalar comandaments entre els que ja has introduïts situant-te en el comandament anterior i prement "ENTER".

Quan vulguis veure el resultat del que has programat, prem la tecla "PLAY". Per tornar al programa i continuar programant, prem la tecla "ENTER".

Pots modificar instruccions que ja hagis programat situant-te al damunt de la instrucció incorrecta i canviant-la.

Activitat 73: Crea Còmics

JAUME et permet dibuixar en aquesta activitat un dibuix com ho has fet en l'activitat 70. Posteriorment, pots prémer la tecla "ENTER". A partir del dibuix anterior que has fet, pots modificar-lo al teu gust fent servir les tecles de dibuix. Torna a prémer "ENTER" i aquesta variant també quedarà guardada. Així pots fer fins a cinc variants del dibuix, prement "ENTER" cada vegada.

Llavors prem "PLAY" i veuràs els cinc dibuixos seqüencialment, de manera que semblarà un còmic, una petita pel·lícula de dibuixos successius.

Per modificar el Còmic, quan premis "PLAY", si prems "ENTER" en algun dels passos, el còmic s'aturarà i podràs modificar aquesta part del còmic.

CATEGORIA 6: JOCS VARIATS

Activitat 74: Aprèn l'hora

JAUME mostra un rellotge analògic i un altre de digital, al qual li falten els dígits escrits. Has d'escriure

Actividad 72: Programa Dibuixos

En esta actividad puedes construir pequeños programas que realizan dibujos. Jaume mostrará el texto "Start" y junto a él el número uno para que introduzcas la primera instrucción. Cada instrucción se compone de 3 partes:

–La primera parte es marcar o bien "Dibujar", "Borrar" o "Mover"en el teclado. Cuida de que el cursor esté bien situado en la línea adecuada de pantalla, porque de otra forma la instrucción no se escribirá en pantalla

–En segundo lugar marca la dirección de entre las 8 posibles. Para ello debes pulsar simultáneamente la tecla SHIFT y una de los 8 teclas direccionales.

–Por último, debes marcar el número de pasos en que se ejecuta la instrucción. Para ello utiliza las teclas numéricas.

Después pulsa "Enter" y ya tienes una instrucción o comando.

Un dibujo, como es obvio, necesita de muchos comandos. Sigue introduciendo los comandos que consideres necesarios.

NOTA: El dibujo comienza en la parte superior izquierda de la pantalla. Debes considerarlo, porque eso afecta al resultado de tus comandos (primero muévelo a la derecha y/o abajo)

Puedes intercalar comandos entre los que ya tienes, colocándote en el comando anterior y pulsando "Enter. "

Cuando desees ver el resultado de lo que llevas programado, pulsa la tecla PLAY. Para volver al programa y seguir programando pulsa la tecla "Enter"

Puedes modificar instrucciones que hayas ya programado colocándote encima de la instrucción incorrecta y cambiándola.

Actividad 73: Crea Còmics

Jaume te permitirá dibujar en esta actividad un dibujo como lo has hecho en la actividad 74. Posteriormente debes pulsar la tecla "Enter". Sobre la base del dibujo anterior que has hecho, puedes modificarlo a tu gusto usando las teclas de dibujo y vuelve a pulsar "Enter". Esta modificación del dibujo original quedará también guardada. Puedes hacer así hasta 5 variantes del dibujo, pulsando "Enter" cada vez.

Entonces pulsa "Play" y verás los 5 dibujos secuencialmente, de forma que parecerá un cómic, una pequeña película de dibujos sucesivos.

Para modificar el Cómic, cuando pulses Play , si pulsas "Enter" en alguno de los pasos, el cómic se detendrá y podrás modificar dicha parte del cómic.

CATEGORÍA 6: JOCS VARIATS

Actividad 74: Aprèn L'hora

Jaume mostrará un reloj analógico y otro digital al que le faltarán los dígitos escritos. Debes escribir la hora

l'hora que marca el rellotge analògic en dígits (hora digital) per donar la teva resposta. Així, iguales l'hora que apareix en tots dos rellotges.
NOTA: En el cas que hagis de posar, per exemple, 2:15 AM, cal que premis abans del 2 la tecla 0, és a dir, 02:15.

Activitat 75: Hora i Alarma

En aquesta activitat pots utilitzar JAUME com un rellotge despertador. Per posar-lo en hora, has de moure't entre les hores, els minuts i els segons, amb les tecles esquerra i dreta ("F" i "J") del teclat. Un cop t'hi hagis situat, pots canviar l'hora amb les tecles amunt i avall ("Y" i "N") del teclat.
L'alarma només funciona quan la programis i apaguis l'ordinador. Quan arribi l'hora prevista, l'ordinador s'engegarà i farà sonar l'alarma fins que premis la tecla "ON".

Activitat 76: Laberint

En aquesta activitat has de moure la figura d'un extrem a l'altre del laberint per sortir-ne. De com ho facis de bé, dependrà el resultat final de la teva partida.

Activitat 77: Puzles

JAUME mostra primer un dibuix a pantalla completa. Després aquest dibuix es descompondrà en quatre parts i aquestes es descol·locaran. Hauràs de reconèixer la posició inicial de cada part per recompondre el dibuix. Per fer-ho, els assignaràs un número de l'1 al 4. La peça a la qual atorgues el número 1 serà la que consideris que ha d'anar situada a l'extrem superior esquerre; la que anomenis 2 ha d'anar a l'extrem superior dret; la número 3 va a l'extrem inferior esquerre, i la 4, a l'extrem inferior dret. Quan assignis els quatre nombres, JAUME controlarà si la resposta és la correcta. Hi ha tres nivells.

Activitat 78: Toca els Caps

En aquesta activitat, has d'intentar tocar els caps dels animals que s'eleven, fent servir els martells sonors que s'activen amb les tecles de nombres del 4 al 8. JAUME puntuarà en funció del nombre de caps que aconsegueixis tocar en el temps establert.

Activitat 79: Agafa els Nombres

En aquesta activitat veuràs com cauen una sèrie de nombres per la pantalla. Hauràs de mecanografiar-los abans que arribin a la part inferior d'aquesta.
Els nombres aniran caient a més velocitat a mesura que el joc avança i d'un nivell a un altre.

Activitat 80: Agafa les Lletres

En aquesta activitat veuràs caure una sèrie de lletres per la pantalla. Hauràs de mecanografiar-les abans que arribin a la part inferior d'aquesta. Les lletres ani-

que marca el reloj analógico en dígitos (hora digital) para dar tu respuesta. Así, igualas la hora que aparece en ambos relojes.
NOTA: En el caso de que debas poner, por ejemplo 2:15 AM, es necesario que pulses previamente al 2, la tecla 0, es decir, 02:15

Actividad 75: Hora i Alarma

En esta actividad puedes usar a Jaume como un reloj despertador. Para ponerlo en hora, debes moverte entre las horas, los minutos y los segundos, usando la teclas izquierda y derecha (F y J) del teclado. Una vez situado en una posición, puedes cambiar la hora usando las teclas arriba y abajo (Y, N) del teclado.
La alarma funciona incluso cuando la programas y apagas el ordenador. Cuando llegue la hora prevista, el ordenador se encenderá y hará sonar la alarma hasta que toques la tecla ON.

Actividad 76: Laberint

En esta actividad, debes mover la figura desde un extremo al otro del laberinto para salir de él. De lo bien que lo hagas, dependerá el resultado final de tu partida.

Actividad 77: Puzles

JAUME mostrará primero un dibujo a pantalla completa. Después, este dibujo se descompondrá en 4 partes y éstas se descolocarán. Deberás reconocer la posición inicial de cada parte, para recomponer el dibujo. Para ello, les asignarás un número del 1 al 4. Aquella pieza a la que le otorgas el número 1, será la que crees debe ir situada en el extremo superior izquierdo. Aquella a la que nombras como 2, debe ir en el extremo superior derecho. El número 3, va al extremo inferior izquierdo y el 4, al extremo inferior derecho. Al asignar los 4 números, JAUME controlará si la respuesta ha sido correcta. Hay 3 Niveles.

Actividad 78: Toca els Caps

En esta actividad, debes intentar tocar las cabezas de los animales que se elevan utilizando los martillos sonoros que se activan utilizando las teclas de números del 4 al 8. JAUME puntuará en función del número de cabezas que logres tocar en el tiempo establecido.

Actividad 79: Agafa els Nombres

En esta actividad, verás caer una serie de números por la pantalla. Deberás mecanografiarlos antes de que lleguen a la parte inferior de ésta, .
Los números irán cayendo a mayor velocidad a medida que el juego avanza y de un nivel a otro.

Actividad 80: Agafa les Lletres

En esta actividad, verás caer una serie de letras por la pantalla. Deberás mecanografiarlas antes de que lleguen a la parte inferior de ésta. Las letras irán cayen-

ran caient més ràpidament a mesura que el joc avança i quan passis de nivell. Per a aquesta activitat fes servir la tecla BLOQ. MAJ. per passar de majúscules a minúscules i viceversa.

Activitat 81: La Forma Perduda

Es tracta d'un joc de lògica. En aquest joc es presenta una sèrie lògica de figures a la qual li'n falta una. El nen ha d'endevinar quina és i respondre seleccionant a la pantalla la tecla que ell creu que falta.

Activitat 82: Ben Vist

JAUME et mostrarà una sèrie de sis dibuixos. Cinc són exactament iguals, però el cinquè no ho és. Has d'endevinar quin és el diferent, situar-te a sobre i prémer "ENTER".

Activitat 83: Curses

En aquesta activitat el nen ha de conduir el cotxe per un circuit, fent servir el ratolí o les quatre fletxes direccionals (amunt, avall, esquerra o dreta). Amb les fletxes cap a l'esquerra i cap a la dreta, el nen pot dirigir el cotxe en aquestes direccions, i amb les fletxes amunt i avall el nen pot accelerar o desaccelerar el cotxe, respectivament. També pot guiar el cotxe amb el ratolí.

Activitat 84: Ping-pong

En aquesta activitat, el nen ha d'impedir que les boles traspassin el límit inferior de la pantalla, copejant-les amb una paleta que hi ha a la part inferior de la pantalla i que es mou amb el ratolí o amb les fletxes direccionals esquerra i dreta ("F" i "J"). La bola adquireix velocitat progressivament.
En l'opció per a dos jugadors, per moure la paleta el jugador 1 ha de fer servir les tecles "T" i "B", i el jugador 2, les tecles "U" i "M".

Activitat 85: Completa Parelles

Aquest és el popular joc de memòria en què cal descobrir parelles.
Per formar parelles cal destapar les cartes de dos en dos, assenyalant-les i prement "ENTER". Si en destapar-ne dues, aquestes cartes formen parella, desapareixeran de la pantalla i el joc continuarà de la mateixa manera fins que no quedin cartes a la pantalla.
Si les cartes destapades no formessin parella, es tornaran a tapar i tornaràs a tenir opció de destapar-ne dues més, i així successivament.

Activitat 86: Descobreix el Diferent

JAUME mostra a la pantalla una sèrie de símbols. Tots, excepte un, pertanyen a un mateix grup, grup format amb alguna lògica de similitud. Cal descobrir aquell que no pertanyi al grup, situar-se a sobre i prémer "ENTER".

do a mayor velocidad a medida que el juego avanza y al pasar de nivel. Para esta actividad usa la tecla BLOQ. MAYUSC. Para pasar de mayúsculas a minúsculas y viceversa.

Actividad 81: La Forma Perduda

Se trata de un juego de lógica. En este juego se presentan una serie lógica de figuras a la que le faltará una figura. El niño debe adivinar de cuál se trata y responder seleccionando en pantalla la figura que él cree que falta.

Actividad 82: Ben Vist

JAUME te mostrará una serie de seis dibujos. Cinco son exactamente iguales, pero el quinto no lo es. Debes adivinar cuál es el diferente, situarse sobre él y pulsar ""Enter"".

Actividad 83: Curses

En esta actividad, el niño debe conducir el coche por un circuito, mediante el ratón o las 4 flechas direccionales (arriba, abajo, izquierda o derecha). Con las flechas izquierda y derecha, el niño puede dirigir al coche en esas direcciones y con las teclas arriba y abajo el niño puede, respectivamente, acelerar o decelerar al coche. También puede guiar el coche utilizando el ratón.

Actividad 84: Ping-Pong

En esta actividad, el niño debe impedir que las bolas traspasen el límite inferior de la pantalla, golpeándolas con una paleta que se halla en la parte inferior de la pantalla y que se mueve con el ratón o las flechas direccionales izquierda y derecha (F y J). La bola adquiere velocidad progresivamente.
En la opción 2 jugadores, para mover la paleta el jugador uno usará las teclas T y B, y el jugador 2 usará las teclas U y M.

Actividad 85: Completa Parelles

Este es el popular juego de memoria en el que hay que descubrir parejas.
Para formar parejas se deberán destapar las cartas de 2 en 2, señalándolas y pulsando "Enter" Si al destapar dos cartas éstas forman pareja, desaparecerán de la pantalla y el juego continuará del mismo modo hasta que no queden cartas en pantalla.
Si las cartas destapadas no formaran pareja, se volverán a tapar y volverás a tener opción de destapar otras dos y así sucesivamente.

Actividad 86: Descobreix el Diferent

JAUME muestran en pantalla una serie de símbolos. Todos ellos, excepto uno, pertenecen a un mismo grupo, grupo formado mediante alguna lógica de similitud. Debe descubrirse aquel que no pertenezca al grupo, situarse sobre él y pulsar "Enter".

ANNEX 1: DICCIONARI

Per tenir accés al DICCIONARI cal introduir el CARTUTX NÚM. 1 en la ranura que hi ha a la part dreta de l'ordinador. Un cop introduït el cartutx i premuda la tecla Cartutx 1 es pot accedir a aquestes activitats.
NOTA: S'han omès els accents d'aquestes activitats, els textos de les quals estan escrits en majúscules.
En totes aquestes activitats s'utilitza la mateixa mecànica de joc. El nen ha d'escollir un idioma (Català-Castellà-Anglès) i, un cop seleccionat, ha d'observar la làmina corresponent del nou llibre complementari, tal com l'ordinador li sol·licita.
JAUME sol·licita al nen que miri la làmina i li indica un número de dibuix. Després, li demana que escrigui, en l'idioma que ha escollit, la paraula a què fa referència aquest dibuix i que premi "ENTER" per confirmar. Tindrà dues opcions de resposta, i si no encerta, JAUME li mostrarà la resposta correcta.

Làmina núm. 1. "Descobreix Animals Salvatges"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos d'animals salvatges.

Làmina núm. 2. "Descobreix Professions"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos de professions.

Làmina núm. 3. "Descobreix Parts del Cos"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos de parts del cos.

Làmina núm. 4. "Descobreix Animals de Granja"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos d'animals de granja.

Làmina núm. 5. "Descobreix Animals Marins"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos d'animals marins.

Làmina núm. 6. "Descobreix La Ciutat"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos de coses que pots trobar a la ciutat.

Làmina núm. 7. "Descobreix L'Escola"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos de coses que pots trobar a l'escola.

Làmina núm. 8. "Descobreix La Natura"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos de la natura.

Làmina núm. 9. "Descobreix Els Esports"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos d'esports.

Làmina núm. 10. "Descobreix La Casa"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos de parts de la casa i coses que hi pots trobar.

ANNEX 1: DICCIONARI

Para tener acceso al DICCIONARIO deberás introducir el CARTUCHO Nº1 en el orificio situado en la parte derecha del ordenador. Una vez introducido el cartucho y pulsada la tecla Cartucho 1 se puede acceder a estas Actividades.
NOTA: Se han omitido los acentos de estas las Actividades, cuyos textos están escritos en mayúsculas.
En todas ellas, se utiliza la misma mecánica de juego. El niño/a debe elegir un idioma (Catalán-Castellano-Inglés) y una vez seleccionado debe observar la Lámina correspondiente del nuevo Libro Complementario, tal y como el ordenador le solicita.
JAUME solicita al niño/a que mire la Lámina y le indica un nº de dibujo. Posteriormente, le pedirá que escriba la palabra, en el idioma elegido, a la que hace referencia dicho dibujo y pulse "enter" para confirmar. Tendrá dos opciones de respuesta, y en caso de no acertar, JAUME le mostrará la respuesta correcta.

Lámina nº 1.-"Descobreix Animals Salvatjes"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos de animales salvajes.

Lámina nº 2.- " Descobreix Professions"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos de profesiones.

Lámina nº 3.-" Descobreix Parts del Cos"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos de partes del cuerpo.

Lámina nº 4.-" Descobreix Animals de Granja"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos de animales de granja.

Lámina nº 5.-" Descobreix Animals Marins"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos de animales marinos.

Lámina nº 6.-" Descobreix La Ciutat"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos de cosas que puedes encontrar en la ciudad.

Lámina nº7.- "Descobreix L´Escola"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos de cosas que puedes encontrar en la escuela.

Lámina nº 8.-" Descobreix La Natura"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos de la naturaleza.

Lámina nº 9.-" Descobreix Els Esports"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos de deportes.

Lámina nº 10.-" Descobreix La Casa"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos de partes de la casa y cosas que puedes encontrar en la casa.

Làmina núm. 11. "Descobreix El Parc"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos del parc.

Làmina núm. 12. "Descobreix Plantes"
En aquesta activitat la làmina conté dibuixos de plantes i fruites.

ANNEX 2.- CONTES

Per accedir a aquestes activitats introdueix en la ranura el Cartutx 2, i prem la tecla Cartutx 2, o utilitza el menú de categories.
NOTA: En totes aquestes activitats s'utilitza la mateixa mecànica de joc: has d'utilitzar les làmines del Llibre Complementari (inclòs) que se t'indiquen per poder completar les frases que expliquen l'aventura. Així, cada làmina suposa una aventura de JAUME, en la qual veuràs diversos escenaris i objectes.
Mira-la atentament i després tracta de completar les frases que apareixen a la pantalla. Cada frase et presenta tres opcions per completar-la. Només n'hi ha una que és correcta, que és la que has d'escollir.
Si prems la tecla "AJUDA", JAUME et mostrarà una frase que t'ajudarà a endevinar quina és la paraula correcta.

Làmina 1. JAUME a la Selva
En aquesta activitat l'aventura de JAUME es desenvolupa a la selva. Observa l'escena i completa les frases.

Làmina 2. JAUME a la Granja
En aquesta activitat l'aventura de JAUME es desenvolupa a la granja. Observa l'escena i completa les frases.

Làmina 3. JAUME a la Ciutat
En aquesta activitat l'aventura de JAUME es desenvolupa a la ciutat. Observa l'escena i completa les frases.

Làmina 4. JAUME i els Jocs
En aquesta activitat l'aventura de JAUME es desenvolupa en una sala en què hi ha nombrosos jocs. Observa l'escena i completa les frases.

Làmina 5. JAUME al Col·legi
En aquesta activitat l'aventura de JAUME es desenvolupa al col·legi. Observa l'escena i completa les frases.

Làmina 6. JAUME a la Natura
En aquesta activitat l'aventura de JAUME es desenvolupa a la natura. Observa l'escena i completa les frases.

Làmina 7. JAUME de Vacances
En aquesta activitat l'aventura de JAUME es desenvolupa a la platja. Observa l'escena i completa les frases.

Lámina nº 11.-" Descobreix El Parc"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos del parque.

Lámina nº 12:" Descobreix Plantes"
En esta Actividad la lámina contiene dibujos de plantas y frutas.

ANNEX 2: CONTES

Para acceder a estas Actividades introduce en la ranura el Cartucho 2, y pulsa la tecla Cartucho 2, o usa el menú de categorías.
NOTA: En todas estas Actividades se utilizan la misma mecánica de juego: Deberás utilizar las láminas del Libro Complementario (incluido) que se te indican para poder así completar las frases que explican la aventura. Así, cada Lámina supone una aventura de JAUME, en la que verás diversos escenarios y objetos.
Mírala atentamente y luego trata de completar las frases que aparecen en pantalla. Cada frase te presenta 3 opciones para completarla. Sólo hay una respuesta que es correcta y que debes elegir.
Al pulsar la tecla de "Ayuda", JAUME te mostrará una frase que te ayudará a adivinar cuál es la palabra correcta

Lámina 1.- JAUME a la Selva
En esta actividad la aventura de JAUME se desarrolla en la selva. Observa la escena y completa las frases

Lámina 2.- JAUME a la Granja
En esta actividad la aventura de JAUME se desarrolla en la granja. Observa la escena y completa las frases

Lámina 3.- JAUME a la Ciutat
En esta actividad la aventura de JAUME se desarrolla en la ciudad. Observa la escena y completa las frases

Lámina 4.- JAUME i els Jocs
En esta actividad la aventura de JAUME se desarrolla en una sala en la que hay múltiples juegos. Observa la escena y completa las frases

Lámina 5.-JAUME al Col·legi
En esta actividad la aventura de JAUME se desarrolla en el colegio. Observa la escena y completa las frases

Lámina 6.- JAUME a la Natura
En esta actividad la aventura de JAUME se desarrolla en la naturaleza. Observa la escena y completa las frases

Lámina 7.- JAUME de Vacances
En esta actividad la aventura de JAUME se desarrolla en la playa. Observa la escena y completa las frases

ANNEX 3: TRIVIAL

Per accedir a aquestes activitats has d'introduir el Cartutx 3 i després prémer la tecla Cartutx 3 o accedir a aquesta categoria mitjançant el menú de categories. Utilitzaràs també el Llibre Complementari inclòs.
NOTA: S'utilitza la mateixa mecànica de joc per a totes les activitats incloses en aquesta categoria.
De la mateixa manera que en la categoria anterior, aquí també cal que facis servir les làmines del Llibre Complementari que se t'indiquen. En aquest cas, no es tracta de completar frases, sinó de respondre les preguntes que se't fan sobre els diversos temes, escollint entre les tres opcions que se't donen, i d'acord amb el que veus a les làmines.

Làmina 8. Coneixes els Animals?
En aquesta activitat has de respondre diverses preguntes que se't fan sobre els animals que es mostren a la làmina.

Làmina 9. Coneixes la Ciutat?
En aquesta activitat hauràs de respondre diverses preguntes que se't fan sobre la ciutat que es mostra a la làmina.

Làmina 10. Coneixes els Transports?
En aquesta activitat hauràs de respondre diverses preguntes que se't fan sobre els mitjans de transport que es mostren a la làmina.

Làmina 11. Coneixes els Esports?
En aquesta activitat hauràs de respondre diverses preguntes que se't fan sobre els esports que es mostren a la làmina.

Làmina 12. Coneixes el Cos?
En aquesta activitat hauràs de respondre diverses preguntes que se't fan sobre el cos humà, amb l'ajuda dels dibuixos que es mostren a la làmina.

Làmina 13. Coneixes les Professions?
En aquesta activitat hauràs de respondre diverses preguntes que se't fan sobre les professions que es mostren a la làmina.

Làmina 14. Coneixes la Natura?
En aquesta activitat hauràs de respondre diverses preguntes que se't fan sobre l'escena de natura que es mostra a la làmina.

MANTENIMENT DE JAUME NEXT:

–La unitat pot ser que no respongui si es prem un botó mentre s'estigui emetent un missatge o un so. Assegureu-vos que la unitat ha acabat d'emetre'l abans de contestar.

ANNEX 3: TRIVIAL

Para acceder a estas Actividades deberás introducir el Cartucho 3 y posteriormente pulsar la tecla Cartucho 3 o acceder a esta categoría mediante el menú de categorías. Utilizarás también el Libro Complementario incluido.
NOTA: Se utiliza la misma mecánica de juego para todas las Actividades incluidas en esta categoría.
Como en el caso la categoría anterior, aquí también se deben utilizar las Láminas del Libro Complementario que se te indican. En este caso, no se trata de completar frases, sino de responder a las preguntas que se te hacen sobre los distintos temas, eligiendo entre las 3 opciones que se te dan, y de acuerdo con lo que ves en las Láminas.

Lámina 8.- Coneixes els Animals?
En esta actividad deberás responder a diversas preguntas que se te hacen sobre los animales que se muestran en la lámina

Lásmina 9.- Coneixes la Ciutat?
En esta actividad deberás responder a diversas preguntas que se te hacen sobre la ciudad que se te muestra en la lámina

Lámina 10.- Coneixes els Transports?
En esta actividad deberás responder a diversas preguntas que se te hacen sobre los medios de transporte que se muestran en la lámina

Lámina 11.- Coneixes els Esports?
En esta actividad deberás responder a diversas preguntas que se te hacen sobre los deportes que se muestran en la lámina

Lámina 12.- Coneixes el Cos?
En esta actividad deberás responder a diversas preguntas que se te hacen sobre el cuerpo humano ayudándote de los dibujos que se muestran en la lámina

Lámina 13.- Coneixes les Professions?
En esta actividad deberás responder a diversas preguntas que se te hacen sobre las profesiones que se muestran en la lámina

Lámina 14.- Coneixes la Natura?
En esta actividad deberás responder a diversas preguntas que se te hacen sobre la escena de naturaleza que se muestra en la lámina

CUIDADOS DE JAUME NEXT:

–La unidad puede no responder si se pulsa un botón mientras se esté emitiendo un mensaje o sonido. Asegúrese de que la unidad ha terminado su emisión antes de contestar.

–Mantingueu Jaume Next allunyat de l'aigua, i no l'exposeu directament al sol o a fonts de calor.
–Podeu netejar Jaume Next amb un drap lleugerament humit.
–Si no heu de fer servir l'ordinador durant un llarg període de temps, traieu-ne les piles per evitar que es descarreguin o que puguin fer malbé la unitat.
–Si utilitzeu un adaptador elèctric, reviseu-ne l'estat periòdicament. Si hi detecteu algun defecte, substituïu l'adaptador per un altre de nou, i en tot cas no utilitzeu aquest adaptador fins que estigui reparat.
–No exposeu Jaume Next a la llum solar directa.

–Mantenga Jaume Next lejos del agua, y no lo exponga directamente al sol o a fuentes de calor.
–Puede limpiar Jaume Next usando un paño ligeramente humedecido.
–Si no va a utilizar el ordenador durante un largo periodo de tiempo, extraiga las pilas para evitar que se descarguen o que se pueda dañar la unidad.
–Si utiliza un adaptador eléctrico, revise su estado periódicamente. Si detecta algún defecto sustituya el adaptador por otro nuevo, y en cualquier caso no utilice dicho adaptador hasta que sea reparado.
–No exponga su Jaume Next a la luz solar directa.

QUADRE D'ESPECIFICACIONS:

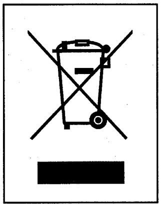
Piles	LR06, AA 1.5V x 4 (incloses)
Voltatge operatiu	DC 6.0 V
Consum d'energia	(aprox. sign) 0.60W
Temperatura de funcionament	10ºC to 40ºC (50ºF to 104ºF)
Dimensions unitàries	Longitud 207 mm, Amplària 40 mm, Alçaria 220 mm
Pes	1.05 kg

Nota: Les funcions estan subjectes a canvi sense previ avís.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Pilas	LR06, AA 1.5V x 4 (incluidas)
Voltaje Operativo	DC 6.0 V
Consumo de Energía	(approx. Sign) 0.60W
Temperatura de funcionamiento	10ºC to 40ºC (50ºF to 104ºF)
Dimensiones unitarias	Longitud 207 mm, Anchura 40mm, Altura 220mm
Peso	1.05 kg

Nota: Las funciones están sujetas a cambio sin previo aviso.



ELIMINACIÓN DEL APARATO (MEDIOAMBIENTE)

Al final de su ciclo de vida, este producto no debe tirarse en la basura normal de casa, sino llevarlo a un punto de recogida para el reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos. El símbolo en el producto, guía de usuario y/o caja indican esto.
Alguno de los materiales del producto se pueden reutilizar si los lleva a un punto de reciclaje. Reutilizando algunas piezas o materias primas de productos usados hace una contribución importante a la protección del medioambiente. Por favor contacte con las autoridades locales en caso de que necesite más información sobre los puntos de recogida de su zona.

Guia Pedagògic

Guía Pedagógica

INTRODUCCIÓ

Aquest **Mètode Pedagògic** pretén servir de **guia als pares,** perquè puguin canalitzar el joc dels seus fills i obtenir de Jaume Next el màxim fruit formatiu possible.

Jaume Next no és més que una eina per a la formació. Està dissenyada perquè el vostre fill pugui comunicar-s'hi de forma autònoma (sense la vostra ajuda), ja que la diversitat de veus, explicacions, ajudes, etc., que conté faciliten que aprengui tot sol, i alhora disposa de molts elements lúdics que motiven el nen al joc. Però, amb tot i això, és indubtable que la vostra participació com a pares aporta al joc diversos elements d'una importància extraordinària que hi volem reflectir:

- –Afegeix motivació al nen, que vol el vostre suport i la vostra companyia.
- –Permet que orienteu el joc (quines activitats són adients en cada moment segons els coneixements i les possibilitats del nen), i això fa que el joc esdevingui motivador i no frustrant.
- –Dóna seguretat al nen en les seves primeres activitats; li ensenya com abordar-les; li ensenya també les mecàniques de joc i el teclat, etc. Amb tot això, l'ordinador esdevé una eina que no li infon temor, i així el joc es fa més freqüent i prolongat.

Com és obvi, aquestes tres poderoses raons impulsen a usar l'ordinador més freqüentment i de manera motivadora, i amb això la joguina aconsegueix la seva funció formativa. D'aquí ve la importància de la vostra participació, que recomanem ben vivament.

Després d'uns primers estadis en què haureu de dedicar una mica més de temps, a mesura que el vostre fill vagi madurant i amb la seva pràctica amb l'ordinador, a poc a poc la vostra missió anirà disminuint i veureu que el mateix nen serà ja autònom en l'ús de l'ordinador.

Per això, aquesta guia pretén, d'una banda, explicar-vos la importància de la vostra participació i, d'una altra, donar-vos una orientació sobre com ha de ser aquesta participació i la forma d'organitzar l'aprenentatge any a any.

INTRODUCCIÓN

Este **Método Pedagógico** pretende servir de **guía a los padres,** para que así estos puedan encauzar el juego de sus hijos y obtener de Jaume Next el mayor fruto formativo posible.

Jaume Next no es más que una herramienta para la formación. Está diseñada para que su hijo pueda comunicarse con ella de forma autónoma (sin su ayuda), ya que su diversidad de voces, explicaciones, ayudas, etc. facilitan el aprendizaje en solitario y a la vez dispone de numerosos elementos lúdicos que motivan al juego al niño. Pero, siendo esto así, es indudable que su participación como padres aporta al juego varios elementos de extraordinaria importancia que aquí queremos reflejar:

- –Añade motivación al niño, que desea su apoyo y compañía
- –Permite que usted oriente el juego (qué actividades son convenientes en cada momento según los conocimientos y posibilidades del niño) y con ello, el juego se convierta en motivador y no frustrante.
- –Da seguridad al niño en sus primeras actividades; le enseña cómo abordarlas; le enseña las mecánicas de juego y el teclado, etc. Con todo el ordenador se hace una herramienta que no le infunde temor y así el juego se hace más frecuente y prolongado.

Como es obvio, estas 3 poderosas razones impulsan un uso más frecuente y motivador del ordenador, con lo que el juguete consigue su función formativa. De ahí la importancia de su participación que desde aquí recomendamos encarecidamente.

Tras unos estadios primeros en los que deberá usted dedicar algo más de tiempo, con la maduración de su hijo y con su práctica con el ordenador, poco a poco su misión irá disminuyendo y verá que el propio niño será ya autónomo en el uso del ordenador.

Por eso, esta guía pretende, por una parte, explicarle la importancia de su participación, y por otra, darle una orientación sobre cómo debe ser ésta y la forma de organizar el aprendizaje año a año.

NORMES GENERALS

En general, si hem de parlar de com usar l'ordinador (com a eina de formació) i de com organitzar la vostra col·laboració com a pares, hem de dir que:

–No tots els nens són iguals; per això, el més important és adequar-se a ells, als seus estadis formatius, encara que no coincideixin amb el que s'assenyala aquí. Feu servir el sentit comú i abordeu les activitats d'una manera progressiva:
  • Hi ha activitats que per la seva dificultat poden resultar frustrants (i per tant desmotivadores).
  • N'hi ha d'altres que poden resultar massa fàcils, de manera que no ensenyen; però no sols això sinó que, a més, com que no representen cap repte, també desmotiven.

Llegiu i seguiu, doncs, les instruccions que s'aporten més endavant per aconseguir aquesta progressivitat.

–El nen fa servir el joc com un mitjà de socialització i per estar amb altres, inclosos els propis pares. Així, el més convenient serà que al principi adopteu la disciplina de jugar una estona plegats, de manera que en el joc es reuneixin sobretot aspectes motivadors per al nen: estar amb vostè, jugar plegats, demostrar-li del que és capaç...

–NO convé en cap cas que s'adoptin les actituds següents:
  • Prolongar el joc excessivament, ja que desmotiva.
  • Convertir-lo en un deure o una obligació: cal abordar-lo com un joc (comú en un principi). Ha de ser divertit, com un repte familiar.
  • Convindria motivar el nen a usar-lo amb les tècniques de gratificació familiar habituals: afalacs, petits premis, estima...
  • Castigar o ridiculitzar el nen, per raons òbvies.
  • No correu, ni tingueu pressa. A poc a poc, el nen anirà adquirint coneixements.

Lidereu el joc del nen, i utilitzeu aquesta eina amb paciència (teniu molts anys per treure'n tot el fruit). No us precipiteu a exigir resultats ni l'abandoneu el primer any. Convertiu-la en part del joc amb el vostre fill al llarg dels anys.

Queda explicada, doncs, la importància del vostre paper en la formació. A partir d'aquest moment dedicarem els capítols posteriors a explicar-vos com abordar les necessitats formatives que el nen té any a any mitjançant les activitats incloses a Jaume Next.

NORMAS GENERALES

En general, si debemos hablar de cómo usar el ordenador (como herramienta de formación), y de cómo organizar su colaboración como padre debemos decir que:

–No todos los niños son iguales, por lo que lo más importante es adecuarse a ellos, a sus estadios formativos, aunque no coincidan con lo señalado aquí. Use su sentido común y aborde las actividades de una forma progresiva:
  • Hay actividades que por su dificultad pueden resultar frustrantes (y por tanto desmotivantes)
  • Y otras que pueden resultar demasiado fáciles, con lo que no enseñan, pero además como no representan un reto, desmotivan también.

Lea y siga, pues las instrucciones que se aportan más adelante para conseguir dicha progresividad.

–El niño usa el juego como forma de socializar y estar con otros, incluyendo a los propios padres. Así, lo conveniente será que al principio adopten la disciplina de jugar un rato juntos, de forma que en el juego se reúnan sobre todo aspectos motivadores para el niño: estar con usted, jugar juntos, demostrarle de lo que es capaz...

–NO conviene en ningún caso que se adopten las siguientes posturas:
  • Prolongar en exceso el juego, ya que desmotiva.
  • Convertirlo en deberes u obligaciones: Hay que abordarlo como un juego (común en un principio). Debe ser divertido; como un reto familiar.
  • Convendría motivar al niño a su uso mediante las técnicas de gratificación familiar habituales: halagos, pequeños premios, estima...
  • Castigar o ridiculizar al niño, por razones obvias.
  • No corra, ni tenga prisa. Poco a poco el niño irá adquiriendo conocimientos

Lidere el juego del niño, y utilice esta herramienta con paciencia (Tiene años para sacarle todo su fruto). No se precipite en exigir resultados ni la abandone el primer año. Conviértala en parte del juego con su hijo con el transcurso de los años.

Queda así explicada la importancia de su papel en la formación. A partir de este momento dedicaremos los capítulos posteriores a explicarle cómo abordar las necesidades formativas que el niño tiene año a año mediante las actividades incluidas en Jaume Next.

LES ACTIVITATS DE JAUME NEXT

Per a l'elaboració i la inclusió de totes i cadascuna de les activitats incloses a **Jaume Next,** s'han avaluat les necessitats formatives del nen entre 6 i 9 anys, i a partir d'això s'ha elaborat un programari que compleix les premisses següents:

- –És exhaustiu: dóna explicacions completes (des del principi, sense donar res per suposat) i senzilles de les coses.
- –És metòdic: ensenya o mostra primer un contingut, abans de passar a fixar-lo per mitjà d'altres activitats de preguntes i repàs.
- –És progressiu: els aprenentatges es basen en coneixements aportats anteriorment, que creixen, doncs, amb el nen.

Les necessitats formatives dels nens són molt àmplies i multidisciplinàries. Així mateix, cada activitat, per regla general, afavoreix l'assimilació de coneixements i desenvolupa aspectes formatius diversos, de manera que és difícil enquadrar-les en un de sol. És bo, doncs, practicar-les de manera variada i abundant, ja que moltes vegades hi ha aspectes induïts molt més enllà dels que resulten obvis.

MÈTODE PEDAGÒGIC

Aquest mètode pedagògic pretén ajudar-los a afavorir l'estimulació requerida en els anomenats *"períodes sensitius del desenvolupament"*, períodes o etapes del desenvolupament **en què una determinada qualitat o funció psíquica troba les millors condicions per a la seva manifestació.**

Totes les activitats tindran un caràcter lúdic i motivador per al nen, de manera que suposin un repte per a la seva competència personal.

Les activitats incloses en Jaume Next estan enfocades a desenvolupar la comunicació oral i escrita, la comprensió semàntica, el domini de l'ortografia i de les diferents funcions gramaticals, com ara formes verbals, adjectius, pronoms...; a fomentar l'interès per la lectura, la psicomotricitat fina, les habilitats manipulatives i de l'espai, la memòria visual i auditiva, i la lògica mitjançant activitats avançades de

LAS ACTIVIDADES DE JAUME NEXT

Para la elaboración e inclusión de todas y cada una de las actividades incluidas en **Jaume Next,** se han evaluado las necesidades formativas del niño entre 6 y 9 años y a partir de ello se ha elaborado un Software que cumple con las siguientes premisas:

- –Es Exhaustivo: Da explicaciones completas (desde el principio, no dando nada por supuesto) y sencillas de las cosas.
- –Es Metódico: Enseña o muestra primero un contenido, antes de pasar a fijarlo mediante otras actividades de preguntas y repaso.
- –Es Progresivo: Los aprendizajes se basan en conocimientos aportados anteriormente y que por tanto crecen con el niño.

Las necesidades formativas de los niños son muy amplias y multidisciplinares. Asimismo, cada actividad, por regla general, propicia conocimientos y desarrolla aspectos formativos diversos, por lo que es difícil encuadrarlas en uno sólo. Es bueno, por tanto, practicar con ellas de forma variada y abundante, ya que muchas veces hay aspectos inducidos mucho más allá de los obvios.

METODO PEDAGÓGICO

Este método pedagógico, pretende ayudarles a propiciar la estimulación requerida en los llamados *"períodos sensitivos del desarrollo"*, períodos o etapas del desarrollo **en las que una determinada cualidad o función psíquica encuentra las mejores condiciones para su manifestación.**

Todas las actividades tendrán un carácter lúdico y motivador para el niño/a de forma que supongan un reto para su competencia personal.

Las actividades incluidas en Jaume Next están enfocadas a desarrollar la comunicación oral y escrita, compresión semántica, dominio de la ortografía y de las diferentes funciones gramaticales como formas verbales, adjetivos, pronombres....., fomentar el interés por la lectura, la psicomotricidad fina, las habilidades manipulativas y del espacio, la memoria visual y auditiva, y la lógica mediante actividades avanzadas

matemàtiques i jocs, la imaginació i la capacitat de comunicar i expressar idees de forma creativa.

Amb Jaume Next el nen podrà entrar en contacte amb les tecnologies informàtiques, i ampliar i repassar els coneixements previs i els que vagi adquirint a través del joc amb les diverses activitats de Vocabulari, Llenguatge, Gramàtica, Matemàtiques i Anglès.

Així mateix, podrà fomentar el seu interès per la lectura, ja que s'han dissenyat activitats de diccionari contes i trivials que cal realitzar fent servir els "Llibres complementaris" que s'inclou amb l'ordinador.

NOTA IMPORTANT

- –És aconsellable que el nen, amb la participació dels pares, jugui amb l'ordinador en períodes d'entre mitja hora i una hora tres cops per setmana.
- –Cal buscar la varietat i la diversió, de manera que per a cada activitat el període de joc no ha de superar els 15-20 minuts, i s'han de combinar les activitats de distintes categories, incloent-hi sempre alguna o diverses activitats de les categories CREATIVITAT o JOCS.
- –Tot i que no és perjudicial jugar tots els dies (fins i tot pot afavorir un hàbit interessant), creiem que el joc ha d'inserir-se en una dinàmica de joc paternofilial (i no en exclusiva), i per tant ha de tenir lloc diverses vegades per setmana i de manera organitzada. És recomanable que es jugui com a mínim tres vegades per setmana.
- –Per a cada tipus de "categoria d'aprenentatge", s'indiquen les activitats que es consideren adequades per a aquesta edat i la seqüència de joc (amb quina activitat començar i amb quines altres anar avançant a poc a poc, a mesura que es van dominant les activitats anteriors).
- –Més difícil és predeterminar quantes sessions són necessàries per cada activitat (perquè es produeixi el domini efectiu de la matèria pel nen), ja que això depèn del propi estadi evolutiu del nen i de molts altres factors no avaluables genèricament. Per això, ens limitem a recomanar que, quan es vagi superant una activitat (es conegui i s'obtinguin bons resultats en les avaluacions), s'avanci en el nivell (si n'hi ha), i posteriorment s'iniciï el joc amb activitats més sofisticades.

de matemáticas y juegos, la imaginación y la capacidad de comunicar y expresar ideas de forma creativa.

Con Jaume Next el niño/a podrá entrar en contacto con las tecnologías informáticas, y ampliar y repasar los conocimientos previos y los que vaya adquiriendo mediante el juego con las distintas actividades de Vocabulario, Lenguaje, Gramática, Matemáticas e Inglés..

Asimismo, podrá fomentar su interés por la lectura al haberse diseñado actividades de diccionario, cuentos y trivials que deberán realizarse utilizando los "Libros complementarios" que se incluyen junto al ordenador.

NOTA IMPORTANTE

Aconsejamos que el niño/a con la participación de los padres, juegue con el ordenador en periodos de entre media hora y una hora tres veces por semana.

- –Se debe buscar variedad y diversión, por lo que para cada actividad este periodo de juego no debe superar los 15-20 minutos, y se deben combinar las actividades de distintas categorías, incluyendo siempre alguna o varias actividades de las categorías CREATIVIDAD o JUEGOS
- –Si bien no es malo jugar todos los días (incluso propicia un hábito interesante), creemos que el juego debe insertarse en una dinámica de juego paternofilial (y no en exclusiva) y por tanto debe darse varias veces por semana y organizada. Recomendamos no menos de 3 veces por semana.
- –Indicaremos para cada tipo de "categoría de aprendizaje" las actividades que consideramos adecuadas a esta edad y la secuencia de juego (con qué actividad empezar y con cuáles avanzar poco a poco, según se dominan las actividades anteriores).
- –Más difícil es predeterminar cuántas sesiones son necesarias por cada actividad (para que se produzca el dominio efectivo de la materia por el niño), ya que eso depende del propio estadio evolutivo del niño y de otros muchos factores no evaluables en genérico. Por ello, nos limitamos a recomendar que cuando se vaya superando una actividad (se conozca y se obtengan buenos resultados- evaluaciones) se avance en el nivel (si existe) y posteriormente se inicie el juego con actividades más sofisticadas.

APRENENTATGES PER EDATS

1. FINS ALS 7 ANYS

A partir dels cinc anys es produeixen canvis perceptibles en la maduresa del nen.

En aquestes edats, el llenguatge queda pràcticament organitzat i estructurat, ja que el domina de manera precisa i amb desimboltura. Té definit i distingeix correctament el món que l'envolta (família, amics, col·legi, animals, esports...), i té destresa visual, ja que diferencia i identifica perfectament les persones, els objectes, d'acord amb la descripció que se'n faci, i per això s'inicia en la lectura i es comunica per mitjà d'imatges. Així mateix, diferencia i identifica els objectes per les seves dimensions, segons la seva forma, la seva grandària i el seu color.

És convenient que exerciti activitats d'habilitat, agilitat, rapidesa..., atès que el seu desenvolupament psicomotor és progressiu, i a mesura que vagi exercitant-lo, més gran serà la destresa adquirida.

Als sis anys se sent gran, ja que passa a l'Educació Primària, i li agrada jugar en equip, seguint les normes del joc, desenvolupar la seva imaginació, inventant històries en què normalment ells mateixos són els protagonistes.

Li agrada jugar en jocs de rol en què assumeix el paper de personatges del seu entorn, com ara pares, professor, metge, fruiter, forner..., i participar en diverses tasques per sentir-se útil i per obtenir més seguretat en si mateix.

Se sent orgullós de les tasques que ha realitzat al col·legi, i per això li agrada mostrar-les a les persones pròximes, per demostrar-los tot el que sap fer.

És un període en què reconeixen els símbols dels nombres i posseeixen nocions de quantitat, i poden arribar a realitzar operacions matemàtiques molt senzilles, com sumes i restes.

La seva capacitat d'aprenentatge és molt important; assumeix els conceptes amb facilitat, i li convé un producte que creixi amb ell. Com que encara no sap llegir bé, necessita explicacions parlades contínues i gràfics explicatius senzills.

Pot assumir amb facilitat i amb una certa profunditat un segon idioma

APRENDIZAJES POR EDADES

1. HASTA LOS 7 AÑOS

A partir de los 5 años se dan cambios perceptibles en la madurez del niño/a.

En estas edades, el lenguaje queda prácticamente organizado y estructurado ya que lo domina de manera precisa y con soltura. Tiene definido y distingue correctamente el mundo que le rodea (familia, amigos, colegio, animales, deportes....) y tiene destreza visual ya que diferencia e identifica perfectamente las personas, los objetos de acuerdo con la descripción que se realice, por lo que se inicia en la lectura y se comunica mediante imágenes. Así mismo, diferencia e identifica los objetos por sus tamaños, según su forma, tamaño y color.

Es conveniente que ejercite actividades de habilidad, agilidad, rapidez..... dado que su desarrollo psicomotor es progresivo, y a medida que vaya ejercitándolo, mayor será la destreza adquirida.

A los 6 años se siente mayor, ya que pasa a la Educación Primaria y le gusta jugar en equipo siguiendo las normas del juego, desarrollar su imaginación, inventando historias en las que normalmente ellos mismos son los protagonistas.

Le gusta jugar en juegos de rol en los que asume el papel de personajes de su entorno como padres, profesor/a, médico, frutero, panadero,..... y participar en distintas tareas para sentirse útil y para obtener mayor seguridad en sí mismo.

Se siente orgulloso de las tareas que ha realizado en el colegio y por ello es muy dado a que las muestren a personas allegadas para demostrarles todo lo que saben hacer.

Es un período que reconocen los símbolos de los números y poseen nociones de cantidad y pueden llegar a realizar operaciones matemáticas muy sencillas como sumas y restas.

Su capacidad de aprendizaje es muy importante, asume los conceptos con facilidad, y le conviene un producto que crezca con él. Al no saber leer bien, necesita explicaciones habladas continuas y gráficos explicativos sencillos.

Puede asumir con facilidad y con cierta profundidad un segundo idioma.

OBJECTIUS FORMATIUS:

- **Ampliar el seu vocabulari de manera important, fent que comenci a conèixer-ne el significat i a reconèixer-ne l'ortografia.**
- **Reconèixer els nombres i realitzar operacions com sumes i restes.**
- **Aprofundir la seva creativitat i treballar la psicomotricitat fina: és el moment de la música, el dibuix, la coordinació etc.**
- **Desenvolupar més profundament la seva lògica, la seva destresa, la seva visió espacial, per mitjà de reptes i jocs.**
- **Al final d'aquesta etapa, pot exercitar-se en la lectura per mitjà de textos senzills, en forma de preguntes que ha d'entendre i respondre.**

ACTIVITATS RECOMANADES

CATALÀ

Les activitats de la 1 a la 6 li permetran jugar amb un ampli vocabulari. En aquest període pot jugar indistintament amb qualsevol activitat, encara que és convenient que comenci pel nivell 1 i després vagi avançant

CASTELLÀ

Les activitats de la 18 a la 23 li permetran jugar amb un ampli vocabulari. En aquest període pot jugar indistintament amb qualsevol activitat, encara que és convenient que comenci pel nivell 1 i després vagi avançant.

ANGLÈS

Cal començar amb l'activitat 31 i jugar-hi fins a dominar la lectura lletrejada i els nou nombres bàsics.
Com en català i castellà, pot jugar amb les activitats de la 32 a la 38, per practicar l'escriptura i el coneixement de paraules.
El Diccionari Gràfic (43) és una activitat sense preguntes, però que pot ser molt entretinguda en qualsevol moment. És recomanable sempre.

NOMBRES

Ha de conèixer els nombres en català fins al 100 (la seva dicció, la seva lògica i com s'escriuen per mitjà de dígits). Per a això ha de practicar les activitats: 44, 45 i 46.

OBJETIVOS FORMATIVOS:

- **Ampliar su vocabulario de forma importante, empezando a conocer su significado y a reconocer su ortografía.**
- **Reconocer los números y realizar operaciones como sumas y restas.**
- **Profundizar en su creatividad y trabajar la psico-motricidad fina: Es el momento de la música, el dibujo, la coordinación, etc.....**
- **Desarrollar más profundamente su lógica, su destreza, su visión espacial, mediante retos y juegos.**
- **Al final de esta etapa, puede ejercitarse en la lectura mediante textos sencillos, en forma de preguntas que debe entender y responder.**

ACTIVIDADES RECOMENDADAS

CATALÁN

Las actividades de la 1 a la 6 le permitirán jugar con un amplio vocabulario. Puede jugar con ellas en este periodo indistintamente, aunque es conveniente se inicie por el nivel 1 y luego vaya avanzando.

CASTELLANO

Las actividades de la 18 a la 23 le permitirán jugar con un amplio vocabulario. Puede jugar con ellas en este periodo indistintamente, aunque es conveniente se inicie por el nivel 1 y luego vaya avanzando.

INGLÉS

Debe iniciarse con la actividad 31 y jugar con ella hasta dominar el deletreo y los 9 números básicos.
Puede, como en catalán y castellano, jugar con las actividades de la 32 a la 38, para practicar con la escritura y conocimientos de palabras.
El Diccionario Gráfico (43) es una actividad sin preguntas, pero que puede ser muy entretenida en cualquier momento. Es recomendable siempre.

NÚMEROS

Debe conocer los números en catalán hasta 100 (su forma de decirse , su lógica y cómo se escriben

Ha d'iniciar-se en les sumes i les restes. Per a això ha de fer pràctiques seqüencialment amb les activitats 51, 52, 53, 54, 55 i 56.

CREATIVITAT

Per diversió i per estimular molts aspectes formatius importantíssims cal jugar amb les activitats següents:

–Activitat 68 i 69 per a la creació musical. Cal aspirar que cada dia aquesta sigui més complexa, fent servir la motivadora funció de gravació i reproducció.

–Activitat 70, per a la creació artística i molts altres aspectes de lògica i visió espacial. Cal dominar aquesta activitat, la mecànica de dibuix i, quan sigui així, fer pràctiques amb l'activitat 71.

JOCS VARIATS

Jugar sempre és convenient, però sobretot molt i de forma variada; per això es recomana que el joc sigui freqüent i variat.

No obstant això, i atès que hi ha activitats que poden resultar especialment difícils per la seva temàtica, és recomanable practicar-les en el curs següent o quan aquest estigui molt avançat. Aquestes activitats són les de l'hora i les de mecanografia.

ANNEX 1: DICCIONARI

L'objectiu d'aquesta categoria és incrementar el vocabulari del nen en CATALÀ i CASTELLÀ de manera important, tant oral com escrit, al mateix temps que es tracta d'una activitat que els agrada i els diverteix, amb els seus dibuixos a color.

A mesura que reconegui oralment els dibuixos, és convenient que vagi jugant amb el cartutx per enriquir el seu vocabulari escrit, i ha de ser capaç d'escriure els noms d'aquestes noves 250 paraules.

A poc a poc, podrà jugar en ANGLÈS, utilitzant sobretot la funció "Resposta" (o "Ajuda"), de manera que, quan vegi el dibuix, veurà al mateix temps com es diuen moltes paraules en anglès.

ANNEX 2: CONTES-LECTURES

Es tracta d'activitats molt lúdiques que pretenen afavorir la lectura de forma molt motivadora. Per a això es disposa del llibre i les seves làmines a color. El nen ha de completar les frases de les històries que es reprodueixen a la pantalla, esco-

mediante dígitos). Para ello debe practicar con las siguientes actividades: 44, 45 y 46.

Debe iniciarse en las sumas y las restas. Para ello deberá usar secuencialmente las actividades 51, 52, 53, 54, 55 y 56.

CREATIVIDAD

Por diversión y por estimular muchos aspectos formativos importantísimos es necesario frecuentar el juego con las siguientes actividades:

–Actividad 68 y 69 para la creación musical. Debe aspirarse a que cada día esta sea más compleja usando la motivadora función de grabación y reproducción.

–Actividad 70, para la creación artística y otros muchos aspectos de lógica y visión espacial. Debe dominarse esta actividad, la mecánica de dibujo y cuando esto sea así, practicarse con la actividad 71.

JUEGOS VARIADOS

Jugar es siempre conveniente. Jugar mucho y de forma variada. Por ello no deseamos más que recomendar el juego frecuente y variado.

No obstante, y dado que hay actividades que pueden resultar especialmente difíciles por su temática, recomendamos su uso en el siguiente curso o muy avanzado este: Estas actividades son las de la hora y las de mecanografía.

ANEXO 1: DICCIONARO

El objetivo de esta categoría es incrementar el vocabulario en CATALÁN y CASTELLANO del niño de forma importante, tanto oral como escrito, a la vez que se trata de una actividad que les gusta y les divierte, con sus dibujos a color.

A medida que reconozca oralmente los dibujos, es conveniente que vaya jugando con el cartucho para enriquecer su vocabulario escrito, siendo capaz de escribir los nombres de estas nuevas 250 palabras.

Poco a poco podrá intentar jugar en INGLÉS, usando sobre todo la función "Respuesta" (o "Ayuda") de forma que viendo el dibujo vea cómo se dicen en inglés muchas palabras.

ANEXO 2:CUENTOS-LECTURAS

Se trata de actividades muy lúdicas que pretenden propiciar la lectura de forma muy motivadora. Para ello se dispone del libro y sus láminas a color. El

llint la resposta correcta. No hi ha, doncs, una dificultat tècnica o de coneixements previs, però sí que exigeix al nen un coneixement de la lectura amb prou desimboltura i comprensió.

És vostè, doncs, qui ha d'avaluar aquesta capacitat de lectura. Aquestes activitats resultaran motivadores quan el seu fill sigui capaç de llegir amb una certa fluïdesa, però no són recomanables abans, excepte com a exercici saludable de mirar les làmines i ampliar vocabulari oralment.

ANNEX 3: TRIVIAL-CONEIXEMENTS DIVERSOS

El seu plantejament, basat en dibuixos explicatius, fa que sigui adequat a l'edat (la resposta es veu gràficament); però, com en el cas anterior, exigeix prou pràctica en la lectura perquè no resulti desmotivador.

Aquesta capacitat de lectura, com en el cas anterior, han d'avaluar-la els pares.

niño debe completar las frases de las historias que se reproducen en pantalla, eligiendo la respuesta correcta. No existe, por tanto, dificultad técnica o de conocimientos previos, pero sí exige al niño un conocimiento de la lectura con suficiente soltura y comprensión.

Deberá usted evaluar por tanto dicha capacidad de lectura. Estas actividades resultarán por tanto motivadoras cuando su hijo sea capaz de leer con cierta fluidez, no recomendándose con anterioridad, salvo como sano ejercicio de mirar las láminas y ampliar vocabulario oralmente.

ANEXO 3: TRIVIAL-CONOCIMIENTOS VARIOS

Su planteamiento en base a dibujos explicativos lo hace adecuado a la edad (la respuesta se ve gráficamente), pero, como en el caso anterior, exige una práctica suficiente en la lectura para no resultar desmotivador.

Dicha capacidad de lectura debe evaluarla el padre, como en el caso anterior.

2. FINS ALS VUIT ANYS

En aquesta fase el nen té més desenvolupada la psicomotricitat fina; comença a modelar la seva escriptura amb més destresa, i pot dibuixar correctament les lletres, els nombres, les formes i practicar la cal·ligrafia.

A aquesta edat, el nen coneix les lletres, les paraules, els signes i comença a llegir amb una certa fluïdesa, però continuarà necessitant una certa ajuda a través d'explicacions orals i gràfics.

És convenient que continuï practicant per seguir desenvolupant i millorant les seves habilitats psicomotrius (agilitat, rapidesa, memòria, lògica), que li proporcionaran més seguretat en l'aprenentatge en general.

Comença a mostrar interès pel món i a ampliar coneixements; aprèn a usar i a distingir les distintes formes verbals i funcions gramaticals (com pronoms, adjectius, adverbis, sinònims, antònims...), que podrà practicar amb Jaume.

Diferencia els significats de la majoria dels mots de la seva llengua, llegeix textos escrits senzills de forma clara i comprèn el significat contextual de les paraules.

2. HASTA LOS 8 AÑOS

En esta fase el niño/a tiene más desarrollada la psicomotricidad fina, y comienza a moldear su escritura con mayor destreza pudiendo dibujar correctamente las letras, los números, las formas y practicar la caligrafía.

A esta edad, el niño/a conoce las letras, las palabras, los signos y comienza a leer con cierta fluidez, pero seguirá necesitando cierta ayuda a través de explicaciones orales y gráficos.

Es conveniente que continúe practicando para seguir desarrollando y mejorando sus habilidades psicomotrices, agilidad, rapidez, memoria, lógica proporcionarán una mayor seguridad en el aprendizaje en general.

Comienza a mostrar interés por el mundo y a ampliar conocimientos empezando a utilizar y a distinguir las distintas formas verbales, funciones gramaticales como pronombres, adjetivos, adverbios, sinónimos, antónimos..que podrá practicar con Jaume.

Diferencia los significados de la mayoría de los términos de su lengua, lee textos escritos sencillos en forma clara, comprendiendo el significado contextual de las palabras.

En aquesta edat el nen és capaç, a més, de formular i contestar preguntes de forma completa i pertinent. En aquesta etapa és apropiat i idoni que aprofundeixin el coneixement d'altres idiomes.
Les operacions matemàtiques van adquirint significat, dominen perfectament les operacions de sumes i restes i la comprensió dels seus signes.

El niño a esta edad, además es capaz de formular y contestar a preguntas de forma completa y pertinente. En esta etapa es apropiado e idóneo que ahonden y profundicen en el conocimiento de otros idiomas.
Las operaciones matemáticas van adquiriendo significado, dominando perfectamente operaciones de sumas y restas y la comprensión de sus signos .

OBJECTIUS FORMATIUS:

- **Manejar un vocabulari important amb correcció ortogràfica.**
- **Realitzar amb desimboltura operacions com sumes i restes, i iniciar-se en la multiplicació.**
- **Aprofundir la seva creativitat.**
- **Desenvolupar més profundament la seva lògica, la seva destresa, la seva visió espacial, mitjançant reptes i jocs.**
- **Exercitar-se considerablement en la lectura per mitjà de textos senzills, en forma de preguntes que ha d'entendre i respondre.**

ACTIVITATS RECOMANADES

CATALÀ

Iniciar-se en activitats que impliquen un repte lèxic més gran, com ara Sinònims, Antònims, Definicions, etc. (activitats 7, 8, 9, 10, 11, 12 i 13).
Continuar practicant les activitats de l'etapa anterior.

CASTELLÀ

Iniciar-se en activitats que impliquen un repte lèxic més gran, com ara Sinònims, Antònims, Definicions, etc. (activitats 24, 25, 26, 27, 28, 29 i 30)
Continuar practicant les activitats de l'etapa anterior.

ANGLÈS

Ha de practicar els nombres fins al 100, amb les activitats 47, 48 i 49.
Pot iniciar-se en petits reptes gramaticals de l'anglès, com els de les activitats 39 i 40, tot i que ha de continuar practicant les activitats 32 a 38.

OBJETIVOS FORMATIVOS:

- **Manejar un importante vocabulario con corrección ortográfica**
- **Realizar con soltura operaciones como sumas y restas, e iniciarse en la multiplicación.**
- **Profundizar en su creatividad**
- **Desarrollar más profundamente su lógica, su destreza, su visión espacial, mediante retos y juegos.**
- **Ejercitarse importantemente en la lectura mediante textos sencillos, en forma de preguntas que debe entender y responder.**

ACTIVIDADES RECOMENDADAS

CATALÁN

Iniciarse en actividades que suponen un mayor reto léxico como Sinónimos, Antónimos, Definiciones, etc (Actividades 7, 8, 9, 10, 11, 12 y 13)
Seguir practicando con las actividades de la etapa anterior para dominarlas.

CASTELLANO

Iniciarse en actividades que suponen un mayor reto léxico como Sinónimos, Antónimos, Definiciones, etc (Actividades 24, 25, 26, 27, 28, 29 y 30)
Seguir practicando con las actividades de la etapa anterior para dominarlas.

INGLÉS

Debe practicar con los números hasta 100, con las actividades 47, 48 y 49.
Puede iniciarse en pequeños retos gramaticales del inglés, como los de las actividades 39 y 40, aunque debe seguir practicando con las actividades 32 a 38.

NOMBRES

Ha de practicar les sumes i restes (activitats 51 a 56)

Ha d'iniciar-se en les multiplicacions (activitats 57 i 58)

Ha de millorar la seva rapidesa de càlcul (activitats 64 i 65).

Ha de millorar la seva comprensió de la lògica matemàtica (activitats 50)

CREATIVITAT

Ha de continuar practicant les activitats 69 i 70, i de passada fer les activitats 71, 72 73 com a diversió.

JOCS VARIATS

És recomanable el joc freqüent i variat.

Pot iniciar-se en els jocs de l'hora i de mecanografia (activitats 74, 79 i 80).

ANNEX 1: DICCIONARI

A aquesta edat ja pot escriure en català i castellà els noms de tots els dibuixos que hi ha en el Llibre Complementari. En anglès ha de continuar jugant usant la funció "Ajuda". A poc a poc, ha de llançar-se a escriure en anglès les paraules que se li sol·licitin.

ANNEX 2: CONTES

Ja pot practicar-los tots, de forma variada, escollint-ne primer uns i després altres.

ANNEX 3: TRIVIAL

Pot practicar-ne qualsevol, però convé que ho faci de forma variada

NÚMEROS

Debe practicar con las sumas y restas (actividades 51 a 56)

Debe iniciarse en las multiplicaciones (actividades 57 y 58)

Debe mejorar su rapidez de cálculo con las actividades (actividades 64 y 65).

Debe mejorar su comprensión de la lógica matemática mediante la actividad 50.

CREATIVIDAD

Debe seguir practicando con las actividades 69 y 70 y de paso usar las actividades 71, 72 y 73 como diversión.

JUEGOS VARIADOS

Recomendamos el juego frecuente y variado.

Puede iniciarse en los juegos de hora y de mecanografía (actividades 74, 79 y 80).

ANEXO 1:DICCIONARIO

A esta edad ya puede escribir los nombres en catalán y castellano de todos los dibujos que existen en el Libro Complementario. En inglés debe seguir jugando usando la función "Ayuda". Poco a poco debe lanzarse a escribir él las palabras que se le solicitan.

ANEXO 2: CUENTOS

Puede ya practicar con todos ellos, de forma variada, eligiendo unos y luego otros.

ANEXO 3: TRIVIAL

Puede practicar con cualquiera de ellos. Debe practicar con ellos de forma variada.

3.- DE VUIT ANYS EN ENDAVANT

En aquestes edats els nens comencen a mostrar interès pel món real i intel·lectual, i requereixen sempre explicacions i aclariments concrets i precisos

Es consolida l'aprenentatge de la lectura, l'escriptura, la memòria, la lògica, etc.; es reafirmen en aquests camps: concretament, llegeix amb més fluïdesa i agilitat, i és capaç de comprendre i reflexionar sobre tot el que ha llegit. Contesten fàcilment les preguntes que se'ls formuli sobre el text que han llegit.

Aquesta etapa també es caracteritza perquè el nen comença a sentir-se un adult i vol que el tractin com a tal, i és més responsable i independent. Per això, ja no sols fa les tasques que li encomanen, sinó que li agrada planificar-les i programar-les, i és bo que hi aprengui.

OBJECTIUS FORMATIUS:

- **Manejar un vocabulari important amb correcció ortogràfica.**
- **Realitzar amb desimboltura operacions com sumes, restes i multiplicacions, i iniciar-se en la divisió.**
- **Aprofundir la seva creativitat.**
- **Desenvolupar més profundament la seva lògica, la seva destresa, la seva visió espacial, mitjançant reptes i jocs.**
- **Exercitar-se considerablement en la lectura per mitjà de textos senzills, en forma de preguntes que ha d'entendre i respondre.**

ACTIVITATS RECOMANADES

CATALÀ

Aprofundir activitats que impliquen un repte lèxic més gran, com ara Sinònims, Antònims, Definicions, etc. (activitats 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15).

Aprofundir la pràctica de les normes d'ortografia i gramaticals (activitats 16 i 17).

CASTELLÀ

Aprofundir activitats que impliquen un repte lèxic més gran, com Sinònims, Antònims, Definicions, etc. (activitats 24 a 30).

3.- DESDE LOS 8 AÑOS EN ADELANTE

ACon estas edades los niños/as comienzan a tener interés por el mundo real e intelectual requiriendo siempre explicaciones y aclaraciones concretas y precisas.

Se consolida el aprendizaje de la lectura, escritura, memoria, lógica etc. reafirmándose en estos campos, concretamente lee con mayor soltura y ágilmente siendo capaz de comprender y reflexionar sobre todo lo que ha leído. Contestan fácilmente a las preguntas que se les formule sobre el texto que han leído.

Esta etapa también se caracteriza porque el niño/a comienza a sentirse un adulto y quiere que le traten como tal, siendo más responsable e independiente. Por ello, ya no sólo realiza trabajos que le encomienden sino que le gusta y debe aprender a planificarlos y programarlos

OBJETIVOS FORMATIVOS:

- **Manejar un importante vocabulario con corrección ortográfica**
- **Realizar con soltura operaciones como sumas, restas y multiplicaciones e iniciarse en la división**
- **Profundizar en su creatividad**
- **Desarrollar más profundamente su lógica, su destreza, su visión espacial, mediante retos y juegos.**
- **Ejercitarse importantemente en la lectura mediante textos sencillos, en forma de preguntas que debe entender y responder.**

ACTIVIDADES RECOMENDADAS

CATALÁN

Profundizar en actividades que suponen un mayor reto léxico como Sinónimos, Antónimos, Definiciones, etc (Actividades 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15)

Profundizar en la práctica de las normas de ortografía y gramaticales (actividades 16 y 17)

CASTELLANO

Profundizar en actividades que suponen un mayor reto léxico como Sinónimos, Antónimos, Definiciones, etc (Actividades 24 a 30)

ANGLÈS

Ha de continuar practicant els nombres fins a 100 (activitats 47, 48 i 49.)
Continuar assimilant gramàtica anglesa (activitats 39 a 42).
Continuar practicant el vocabulari i l'escriptura (activitats 32 a 38).

NOMBRES

Ha de practicar les multiplicacions (activitat 58) i iniciar-se en les divisions (activitats 59 i 60)
Ha de millorar la seva rapidesa de càlcul (activitats 61 a 66).
Ha de millorar la seva comprensió de la lògica matemàtica (activitat 50).

CREATIVITAT

Ha de continuar practicant les activitats 69 i 70, i de passada fer les activitats 71, 72 i 73 com a diversió.

JOCS VARIATS

És recomanable el joc freqüent i variat de tota mena de jocs.

ANNEX 1: DICCIONARI

Pot escriure totes les paraules en català i en castellà de tots els dibuixos que hi ha en el Llibre Complementari.
És convenient que s'exerciti, a poc a poc, per mitjà de la tecla "Ajuda" en l'escriptura de les paraules del diccionari en anglès.

ANNEX 2: CONTES

Ja pot practicar-los tots, de forma variada, escollint-ne uns primer i els altres després.

ANNEX 3: TRIVIAL

Pot practicar-ne qualsevol, però convé que ho faci de forma variada.

INGLÉS

Debe seguir practicando con los números hasta 100, con las actividades 47, 48 y 49.
Continuar asumiendo gramática inglesa (actividades 39 a 42)
Seguir practicando con el vocabulario y la escritura (actividades 32 a 38)

NÚMEROS

Debe practicar con las multiplicaciones (actividad 58) e iniciarse en las divisiones (actividades 59 y 60)
Debe mejorar su rapidez de cálculo con las actividades 61 a 66.
Debe mejorar su comprensión de la lógica matemática mediante la actividad 50.

CREATIVIDAD

Debe seguir practicando con las actividades 69 y 70 y de paso usar las actividades 71, 72 y 73 como diversión.

JUEGOS VARIADOS

Recomendamos el juego frecuente y variado de todo tipo de juegos.

ANEXO 1: DICCIONARIO

Puede escribir todas las palabras en catalán y castellano de todos los dibujos que existen en el Libro Complementario.
Sería conveniente que se ejercitara, mediante la tecla "Ayuda" en la escritura de las palabras del diccionario en inglés.

ANEXO 2: CUENTOS-LECTURAS

Puede ya practicar con todos ellos, de forma variada, eligiendo unos y luego otros.

ANEXO 3: TRIVIAL-CONOCIMIENTOS VARIOS

Puede practicar con cualquiera de ellos. Debe practicar con ellos de forma variada.

TARGETA DE GARANTIA

Segell del venedor: Data de compra:

Dades del comprador:

Nom i cognoms: ....

Adreça: .... Població: ....

Codi Postal: .... Província: .... Tel.: ....

CONDICIONS DE VALIDESA D'AQUESTA GARANTIA

Durada de 2 anys des de la data de compra
Adreceu-vos al fabricant, Alday Technologys, per usar la garantia o per a qualsevol servei postvenda.
Envieu directament el producte, degudament empaquetat i a ports pagats, a l'adreça següent:

Alday Technologys, S.A.
Amezti, 6, 3.° Dpto. 3
48991 Algorta-Getxo (Vizcaya)

Alday Technologys repararà l'aparell i us el tornarà al vostre domicili al més aviat possible.
Perquè aquesta garantia sigui vàlida, ha de tenir el segell de l'establiment on el vau comprar, i heu d'emplenar la resta de les dades del comprador i la data de compra.
Aquesta garantia només cobreix les avaries causades per defectes originals o de muntatge del producte, però n'estan excloses les avaries causades per usar malament l'aparell, accidents, descuits o altres causes no relacionades amb els defectes dels materials o de producció, com els defectes causats per un mal transport o embalatge en usar aquesta garantia.
Per facilitar la reparació, especifiqueu breument les anomalies que heu detectat en el producte:

....

....

....

....

....

....

....

Nota: Si us plau, comproveu abans de fer servir la garantia el bon estat de les piles o de l'aparell elèctric..

Jaume NEXT

Alday Technologys, S.A.
Amezti, 6, 3.º Dpto 3
48991 ALGORTA-GETXO (VIZCAYA)

30300 CAT